**Pubblicazione mensile - Anno VIII**
**NUMERO 88 - OTTOBRE 1999**
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
**Pubblicazione a cura di:**
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
**Direttore Responsabile e Editoriale:**
Giovanni Bovini
**Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:**
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
**Redazione Kappa Srl:**
Monica Carpino, Simona Franchi, Giovanni Mattioli,
Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani
**Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:**
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
**Adattamento Testi:**
Andrea Baricordi
**Lettering**
Alcadia Snc
**Adattamento Grafico:**
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
**Grafica e Impaginazione:**
Marco Tamagnini
**Hanno collaborato a questo numero:**
Keiko Ichiguchi, Luca Raffaelli, Simona Stanzani,
Mieko Sugawara, il Kappa
**Redazione Star Comics:**
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi
**Fotocomposizione:**
Fotolito Fasertek - Bologna
**Editore:**
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
**Stampa:**
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
**Distributore esclusivo per le edicole:**
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419


# APPUNTI & RIASSUNTI

### OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica...

### CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrente diretta delle Industrie Kamata, specializzata nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, usando i loro automi più potenti...

### EXAXXION

Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia aliena mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota il nipote di una tuta da combattimento che lo trasforma in un superuomo, e lo convince a pilotare il gigantesco robot Exaxxion per contrastare le mosse del generale Sheska, anche se a costo di molte vite umane, mentre Riofard, in una macabra e silenziosa operazione di pulizia etnica, elimina uomini, donne e bambini riciclandoli come concime. Gli alieni scoprono di potere ben poco contro l'Exaxxion, poiché si tratta di una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa ai tempi del massimo splendore tecnologico di Riofard, e così progettano di rientrarne in possesso. Per questo motivo, Akane Hino, compagna di classe di Hoichi, e la madre del ragazzo vengono imprigionate e interrogate, ma la donna sembra essere dotata di qualche inaspettata risorsa...

### BUG PATROL

Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i tre devono - come tutti i loro coetanei - superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo! Nami è ora immersa nei ricordi, che la riportano a quando conobbe Kaburi all'iscrizione dei corsi scolastici per insetti...

# Mahotsukai Tai

## Il club di magia più pazzo del mondo

*"Quando il materialismo impera, risorge la magia"*
*J.K. Huysmans*

di Andrea Renzoni

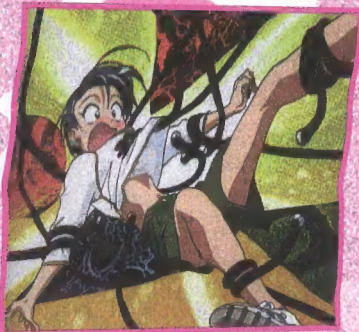
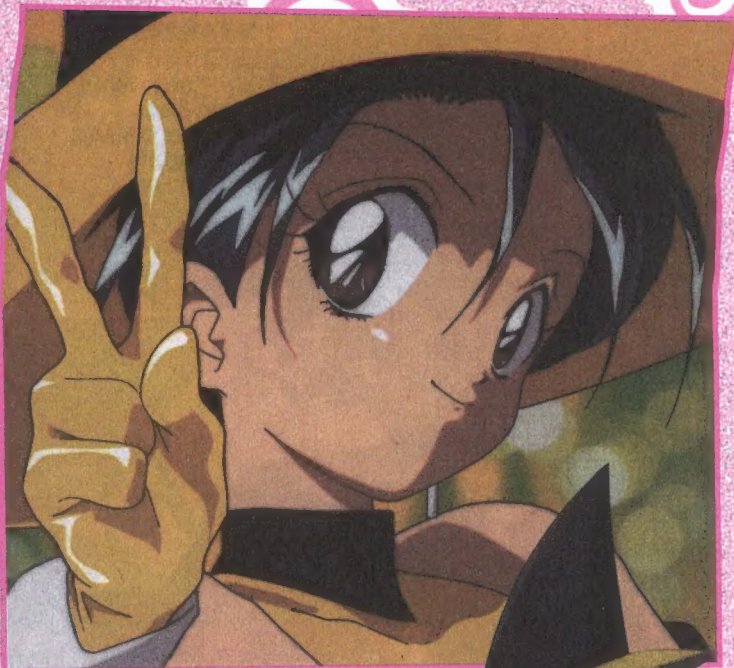
Avete problemi d'amore o di sesso? Siete innamorate del ragazzo più bello della scuola e scoprite che lui è gay? Le tettone vi fanno soggezione? Assurdi esseri alieni stanno minacciando la vostra tranquillità? Credete negli ancestrali poteri della magia? Se le risposte a queste domande sono affermative o se siete solamente curiosi di sapere in che modo queste cose possano conciliarsi tra loro, non potete assolutamente perdervi **Mahotsukai Tai!** (traducibile con 'La squadriglia dei maghi!' oppure 'Voglio usare la magia!'), una delle più esilaranti commedie degli ultimi anni che, tra risate e capi di biancheria intima, ci porta in un mondo dove l'unica cosa che interessa è divertirsi! Ma andiamo con ordine...

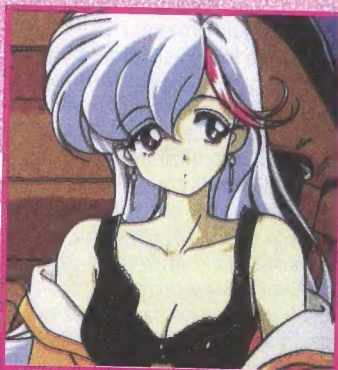
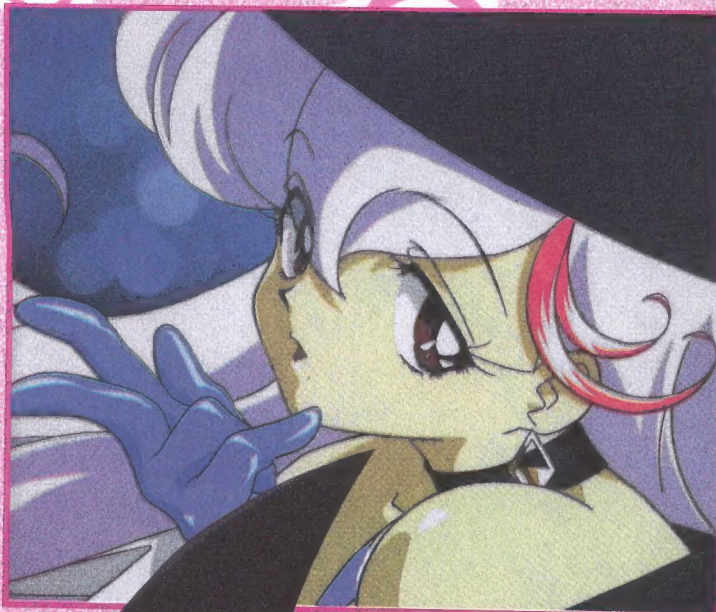
Un infausto giorno nei cieli dell'azzurro pianeta Terra apparve un'enorme nave aliena. Gli eserciti di tutto il mondo si unirono per tentare di abbatterla, ma tutte le loro armi risultarono inefficaci. Stranamente però la nave non si dimostrò affatto ostile, e ben presto la gente si abituò alla sua presenza...

E' passato più di un anno da allora e nessuno fa più caso alle assurde navicelle aliene che passano per la strada, dopotutto non fanno nulla di male... Ma in realtà qualcuno sospetta che gli alieni stiano tramando qualcosa...

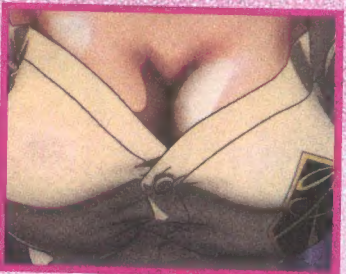
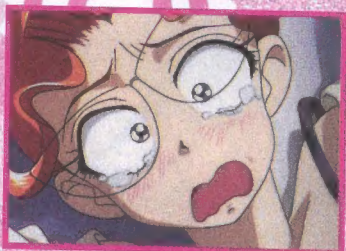
Al liceo Kitanohashi **Takakura Takeo** e **Aburatsubo Ayanojo**, due individui poco raccomandabili ma innocui,

hanno fondato un club di magia. Per la gioia dell'arrapatissimo presidente Takeo - ma con grande dispiacere per il povero Ayanojo, innamorato proprio di lui - si sono unite al gruppo tre 'simpatiche' e (soprattutto) deliziose ragazzine: **Sawanoguchi Sae**, **Nakatomi Nanaka** e **Aikawa Akane**. Il giovane Takeo, solitamente assai sfortunato con le ragazze a causa del suo aspetto... grottesco, in uno slancio di coraggio (ma sarebbe meglio dire per farsi bello di fronte alle nuove adepte) dichiara di voler scoprire e annientare i piani della **Tsurigane**, la gigantesca 'campana' aliena che sovrasta il cielo terrestre. Sfortuna vuole che delle tre solo la più imbranata, Sae, rimane affascinata da tale nobile intento. Le altre due, infatti, hanno intenzioni ben diverse: Nanaka, l'amica del cuore di Sae, si è iscritta al club solo per stare vicino all'affascinante Ayanojo, anche se sa benissimo che lui è gay, mentre Akane studia la magia solo per usarla a suo piacimento, ovvero per scopi del tutto frivoli. La povera Sae, dal canto suo, non ha molta fiducia nelle proprie capacità: sin da piccola non combina altro che guai, ma questa volta è decisa a impegnarsi sul serio.

Nonostante queste difficoltà, il gruppo comincia a indagare sulla Tsurigane, e in diverse occasioni si trova a contatto con gli alieni. Essi, infatti, percepiscono la magia come qualcosa di estremamente pericoloso per la riuscita del loro piano e sono intenzionati a far prigionieri i cinque maghi per studiarli e usarli

come cavie da laboratorio.
Parallelamente alla vicenda degli alieni, si definiscono via via i rapporti tra i vari personaggi. Akane, continuamente rimproverata da Sae per il suo modo futile di utilizzare la magia, viene da lei salvata durante uno scontro con gli alieni, e le due cominciano a guardarsi con più rispetto. Nanaka, che inizialmente cerca in tutti i modi di convincere Sae ad abbandonare il gruppo, pian piano accetta le sue responsabilità anche grazie all'aiuto di Ayanojo, a cui lei dichiara i suoi sentimenti e che, colpito da tanta costanza, rivela di esserle assai affezionato. L'ammirazione di Sae nei confronti del suo senpai si trasforma a poco a poco in amore, e grazie a questa nuova forza la ragazza riesce a utilizzare a pieno la magia racchiusa dentro di lei.
Il povero Takeo, invece, si vede costretto a rinunciare alle sue ambizioni amorose, stroncate anche dalla sua vecchia 'nemica d'infanzia' **Miyama Mizuha**, esaltata e assai formosa presidentessa del manga club che tortura continuamente il povero mago costringendolo a periodici cali di umore.
Tra risate e incantesimi, i membri del club diventano molto affiatati ed esperti nell'uso della magia. Akane ben presto si rivela una strega potentissima e, leggendo i pensieri della Tsurigane, scopre così che gli alieni intendono invadere la terra!
Di fronte a questa sconvolgente scoperta ai nostri impavidi eroi non resta che una cosa da fare: andare dentro l'astronave e annientarla una volta per tutte...

Grimori, verghe e scope volanti

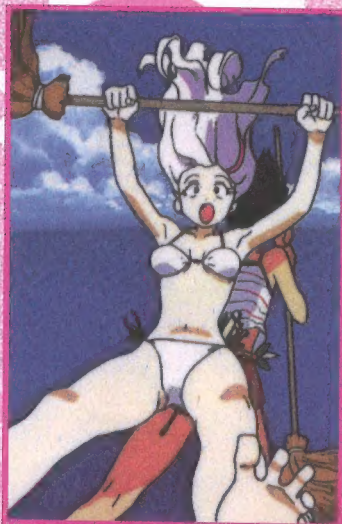
Oltre alle formidabili trovate comiche e alle scene condite con un pizzico di malizia, questa serie di OAV contiene altri spunti interessanti, di ben diversa natura.
Sono infatti presenti elementi appartenenti all'immaginario, tutto europeo, di 'streghe & affini': bacchette magiche, scope volanti, incantesimi e cappelli a punta. Forse non tutti sanno che la magia trova fondamento nell'antico misticismo ebraico: la Cabala. Uno dei padri fondatori di questa disciplina è considerato

Salomone, re d'Israele le cui eroiche gesta vengono narrate nella **Bibbia**. Figlio di Davide e Betsabea, Salomone fu il terzo re d'Israele, e a lui vengono tradizionalmente attribuiti testi di magia che, soprattutto durante il Medioevo, furono utilizzati da occultisti e presunti stregoni per l'utilizzo delle pratiche magiche. Il più celebre è la **Clavicula Salomonis**, uno dei testi base di magia rituale, proibito dall'inquisizione nel 1559 come libro del diavolo; ma anche altri due documenti vengono attribuiti all'eroe biblico: il **Lemegeton**, detto anche **Piccola chiave** o **Chiave minore**, che tratta degli spiriti ultraterreni, e il **Testamento di Salomone**, che racconta di come egli riuscì a comandare i demoni. Ovviamente non si hanno prove certe dell'origine di questi testi: tuttora si dibatte sull'autenticità e sull'effettiva esistenza di originali ebraici dai quali sarebbero derivate le versioni medievali che sono giunte a noi, ma questo è un problema che non ci riguarda (perlomeno non in questa sede)... All'interno di **Mahotsukai Tai!** gli

elementi che richiamano alla mente questi testi sono tanti, vediamo di esaminarli uno per uno. Cominciamo con la classica bacchetta magica: essa è composta da un bastone alla cui estremità sono incastonate due punte metalliche e la sagoma di un uccello. Nel **Testamento** Salomone descrive il 'caduceo di Ermes' (basto-

ne magico che è presente anche nella mitologia greca) formato da un bastone al quale sono attorcigliati due serpenti e all'estremità del quale ci sono due ali d'uccello. Nel **Grand Grimoire,** altro testo magico medievale, la 'bacchetta dell'arte' è costituita da una verga di nocciolo lunga circa 50 cm; alle estremità vanno fissati due cappucci appuntiti di ferro calamitato. Il mago comanda alla bacchetta di obbedire alla sua volontà, nel senso che essa serve per "raccogliere i coaguli elettrici e gli agglomerati di forza planetari: è uno strumento di polarizzazione fluidica".
In **Mahotsukai Tai!** il club di magia è stato fondato da Takeo: fu lui a trovare il libro degli incantesimi e una bacchetta magica da cui poi costruì le altre. Questo episodio fa riferimento alle dottrine della Golden Down, società istituita in Inghilterra nel secolo scorso in cui si studiava la teosofia, ovvero la conoscenza spirituale di Dio, e in cui la magia era considerata l'unica vera religione. Questa filosofia trova origine da teorie indiane secondo cui esiste un principio immutabile (Dio) a cui ogni anima vuole arrivare, e per farlo necessita di diverse reincarnazioni per migliorare gradatamente se stessa. La Golden Down insegnava come usare la bacchetta, che viene fabbricata dal mago stesso e che è il caduceo di Ermes.
I nostri maghi indossano una specie di mantellina che richiama abbastanza le divise sacerdotali, su cui sono disegnati dei simboli descritti nella **Clavicula** di Salomone come segni che contraddistinguono i paramenti sacri degli evocatori e che variano in base alla potenza di colui che li indossa; essi devono essere tessuti con un ago benedetto su puro lino bianco.
Sul grembo tengono invece un card-buckle a forma di occhio nel quale custodiscono delle carte magiche che utilizzano inserendole in un'apposita fessura sulla bacchetta; anche su queste carte vi sono disegnati simboli magici di Salomone. Esistono sette tipi diversi di carte (il 7 è un numero magico): la carta del cuore, la carta del fuoco, la carta dell'ac-

## Sigla d'apertura

qua, la carta della sostituzione, la carta della trasformazione, la carta dell'ingrandimento e la carta della riduzione.

Gli incantesimi vengono lanciati recitando una particolare formula magica, come nella più comune tradizione fantasy: "Izadi Aba Mehinam, Eto Kafe Nan!" è la formula della magia del volo, che i nostri eroi utilizzano per viaggiare a bordo delle scope; "Ee Ex Alpee, Peito Em!" e "Yotsudohee Vauee, Peito Em!" sono le formule dell'incantesimo di metamorfosi, con il quale in diverse occasioni trasformano le sonde aliene in oggetti innocui (tipo reggiseni o mutandine...); Peito è la dea greca della persuasione, una divinità secondaria facente parte del corteo di Afrodite; "Iyaa Shub Niggurath!" è la formula dell'incantesimo di riduzione, e serve per rimpicciolire gli oggetti (o le persone: nel terzo episodio Takeo rimane vittima di questo incantesimo e si riduce a formato puffo; viene così accudito da Ayanojo, che non perde certo l'occasione per mostrargli il suo affetto e la sua tenerezza facendogli indossare i vestitini delle bamboline delle **Majokko** anni '70); Shub Niggurath è il nome di un demone che compare nel **Necronomicon** di Lovecraft.

Queste formule sono scritte in un particolare linguaggio magico, il linguaggio 'Enoch', termine coniato da uno dei più grandi maghi di tutti i tempi, John Dee, vissuto nel sedicesimo secolo nell'Inghilterra elisabettiana. Matematico, alchimista, filosofo e astrologo di corte, Dee entrò tra i favori della regina Elisabetta quando le preannunciò la data dell'incoronazione. Da quel momento fu chiamato 'Occhi della regina', in quanto lui poteva vedere anche per lei. Sua è la creazione di un complicatissimo sistema di riti magici per evocare entità soprannaturali basato su questa lingua sconosciuta che definì

'Enochiana', e i suoi Grimori vengono tuttora impiegati dagli evocatori.
Nel secondo episodio i nostri cercano di annullare l'attacco di una Begoma apparsa nel loro istituto; per far ciò disegnano sul pavimento un circolo magico formato da un triangolo inscritto in un doppio cerchio; i quattro maghi (Akane non c'è: aveva un appuntamento con un ragazzo) si sistemano nei punti cardinali e, impugnando la bacchetta, recitano "Ee Ex Arupee, Peito Em!", cercando di trasformare la gigantesca sonda in pioggia. Questi disegni sono chiamati 'Circoli magici', e nella tradizione fantasy sono utilizzati per evocare demoni e spiriti elementali, ma essi sono descritti anche nella **Clavicula** di Salomone come talismani che proteggono dagli spiriti demoniaci e in

## FILMOGRAFIA IKUKO ITO

Anno di produzione, formato, titolo e lavoro svolto (nella maggior parte delle serie televisive si è occupata solo di alcuni episodi).

1982
8 mm: **Print** - Regia

**1982**
TV: **Gamecenter Arashi** - Animazioni
TV: **Rainbow Man** - Animazioni
TV: **Sasuga no Sarutobi** - Animazioni

**1983**
TV: **Spoon Obasan** (Le avventure della dolce Minù) - Disegni originali
TV: **Sasuga no Sarutobi** - Disegni originali

**1984**
TV: **Lupin III parte 3** - Disegni originali
TV: **Soya Monogatari** - Disegni originali
TV: **Paman** (Super Kid) - Disegni originali
TV: **Galactic Patrol Lens Man** - Animazioni
TV: **Koala Boy Cookie** (Kolbi e i suoi piccoli amici) - Animazioni

1985
TV: **Obake no Q-Taro** - Disegni originali

**1986**
TV: **Touch** (Prendi il mondo e vai) – Disegni originali
TV: **Uchusen Sagittarius** - Disegni originali
TV: **Clementina** - Disegni originali

**1987**
TV: **Maison Ikkoku** (Cara dolce Kyoko) - Disegni originali
TV: **Shin Mappletown Monogatari, Palmtown Hen** (Palmtown) - Disegni originali

**1988**
8 mm: **White Christmas** - Regia
TV: **Bikkuriman** - Direzione artistica e disegni originali
OAV: **What's Michael? II** - Disegni originali

**1989**
TV: **What's Michael?** - Disegni originali
TV: **Shin Bikkuriman** - Disegni originali
TV: **Manga Hajimete Omoshirojuku** - Disegni originali

**1990**
TV: **Gatapishi** - Direzione artistica e disegni originali
Movie: **Pokopon no Yukaina Saiyuki** - Disegni originali
TV: **Magical Taruruto-Kun** - Direzione artistica

**1991**
Movie: **Magical Taruruto-Kun** - Direzione artistica e disegni originali
TV: **Karasu Tengu Kabuto** - Disegni originali
Movie: **Taabo no Ryukyusei Daitanken** - Disegni originali
Movie: **Magical Taruruto-Kun** - Disegni originali
TV: **Mahotsukai Sally** - Disegni originali
TV: **Dororonpa!** - Direzione artistica e disegni originali

**1992**
TV: **Bishojo Senshi Sailor Moon** (Sailor Moon) - Direzione artistica e disegni originali
OAV: **Purole highway of Angels** - Disegni originali
OAV: **Little Twins** - Disegni originali

**1993**
TV: **Bishojo Senshi Sailor Moon R** (Sailor Moon, la Luna splende) - Direzione artistica e disegni originali
Movie: **Yunkers come here** - Disegni originali
Movie: **Bishojo Senshi Sailor Moon R** - Disegni originali
TV: **Anime Sekai no Dowa** - Character design

**1994**
TV: **Bishojo Senshi Sailor Moon S** (Sailor Moon e il cristallo del cuore) - Chief Animation, direzione artistica e disegni originali

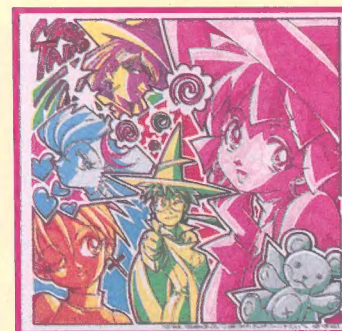
**1995**
TV: **Bishojo Senshi Sailor Moon Supers** (Sailor Moon e il mistero dei sogni) - Character design, direzione artistica e disegni principali

**1996**
OAV: **Mahotsukai Tai!** - Character design, supervisione alle animazioni e direzione artistica

**1997**
TV: **Kodomo no Omoccha** - Disegni originali

**1998**
TV: **Fushigi Maho Fanfan Pharmacy** - Character design, direzione artistica e disegni originali
TV: **Sei Ruminas Jogakuin** - Aiuto Character design

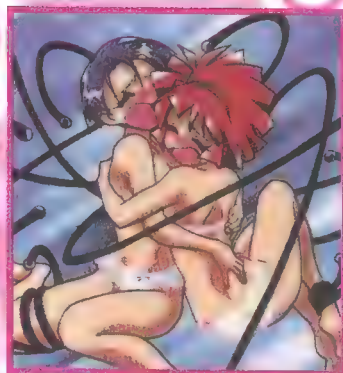
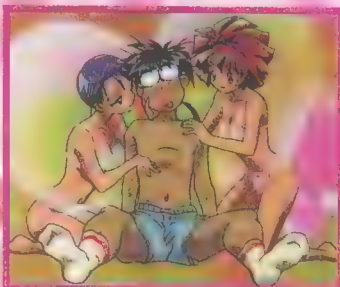
**1999**
TV: **Mahotsukai Tai!** - Character design e supervisione alle animazioni

## CD

## Discografia

**Attualmente esistono quattro cd che raccolgono le musiche di questi OAV:**

1. **Mahotsukai Tai! Original Soundtrack**: contiene le due sigle della serie (**Senobi o shite follow you**, opening theme, e **Mata ashita**, ending theme) e tutti i BGM apparsi nei sei episodi.
2. **Mahotsukai Tai! no Bunkasai**: è un drama cd ambientato durante un festival scolastico in cui i protagonisti della serie raccontano cosa è successo dopo la scomparsa della Tsurigane.
3. **Mahotsukai Tai! Koi to Maho to Atarashii Uta**: contiene le image song (canzoni cantate dai doppiatori che però non compaiono nella serie) e una versione inedita della sigla finale per un totale di 11 tracce.
4. **Mahotsukai Tai! Best Collection**: è una selezione di vari brani raccolti dagli altri cd e dai singoli.
5. **Motto Marugoto Mahotsukai Tai!**: questo è invece un CD ROM che contiene musiche, immagini, filmati, giochi e anche dei messaggi dei cinque protagonisti.

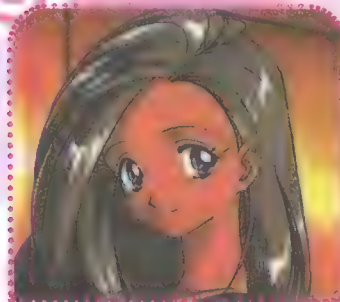
Esistono inoltre diversi singoli contenenti le sigle e le image song interpretate dalle doppiatrici di Sae, Nanaka e Akane che, non poteva essere diversamente, sono delle cantanti idol.

passato venivano usati come amuleti. In particolare quello disegnato dai maghi sul tetto della scuola sembra essere il pentacolo di Marte, che serviva per provocare guerre, distruggere i nemici e terrorizzare gli spiriti malvagi. Consci della limitatezza delle informazioni qui riportate, ci auguriamo che il presente dossier abbia creato interesse nei confronti di questa serie di OAV che sicuramente è una delle migliori produzioni nipponiche degli ultimi anni. Altro punto di forza il chara design di Ikuko Itoh (già disegnatrice della terza e quarta serie di **Sailormoon**), adattissimo sia alle buffe espressioni dei personaggi sia alle loro tondeggianti forme. Le musiche sono di buon livello e la narrazione riesce bene a destreggiarsi tra scene comiche e drammatiche. Sappiamo bene che, purtroppo, non tutte le produzioni nipponiche possono approdare nel nostro paese, ma è un peccato che una serie come questa, brillante, curata e ben animata, non possa

vantare un'edizione italiana. Esiste anche un manga, ma sia i disegni sia la storia, alquanto diversi da quelli dell'anime, risultano di qualità molto inferiore.
Sperando in un futuro migliore, annunciamo che in Giappone è da poco iniziata la serie TV! Il character design è sempre di Ikuko Itoh, ma i protagonisti sono più semplificati e sembrano più piccoli (Akane è splendida con i suoi due nuovi codini); inoltre fanno la loro comparsa nuovi personaggi, tra cui la madre di Ayanojo (identica al figlio...), la sorella di Takeo (brutta come lui, poverina: è genetico...) e i familiari di Nanaka. Parallelamente è uscita una seconda versione a fumetti, disegnata da una certa Shamneko, sicuramente più fedele all'anime sia nelle atmosfere sia nei disegni, ma comunque sempre indegna della mitica serie OAV.

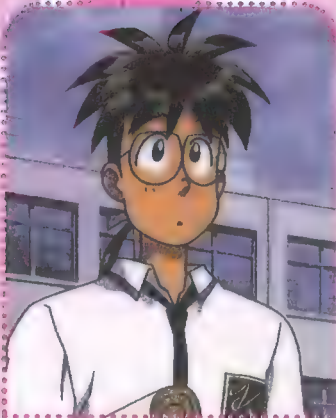
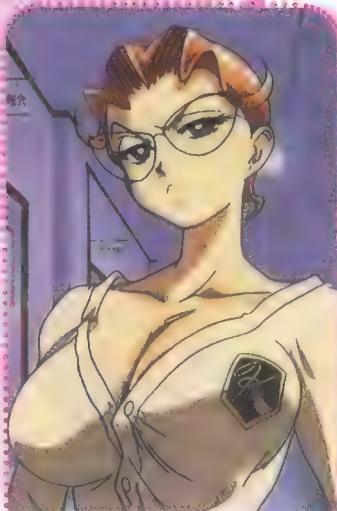
## Character Personal Data

**Sae Sawanoguchi**
Data di nascita: 31 dicembre 1979
Età: 16 anni
Gruppo sanguigno: 0
Altezza: 156 cm
Peso: segreto
Misure: 80-55-85
Segno zodiacale: capricorno
Stato di famiglia: vive con i genitori e una sorella più grande
Piatti preferiti: fragole, choux alla crema, milky, omelette con riso
Cibi detestati: igname (ortaggi giapponesi simili alle patate)
Libri preferiti: **Il pollice verde e Anna dai capelli rossi**
Detesta: le strade (perché le capitano sempre degli incidenti)
Professione: studentessa del secondo anno al liceo Kitanohashi
Interessi amorosi: Takakura senpai!
Punto debole: non crede in se stessa
Doppiatrice giapponese: Hiroko Konishi
Indiscussa protagonista della serie, Sae è una ragazzina vivace e iperattiva che non riesce a stare seduta per molto tempo (immaginatevi le scene in cui vola sulla scopa magica...). E' sbadata e piagnucolona ma cerca sempre di dare il meglio di sé in ogni cosa che fa, anche se ha scarsa fiducia nelle sue abilità magiche. E' molto legata a Takeo, che vede come un vero e proprio maestro, e vorrebbe diventare brava nella magia come lui. Ha riposto tutta la sua fiducia in Jeff-kun, un orsacchiotto di peluche che ricevette in regalo da un misterioso stregone quando era bambina, e tramite il quale riesce a liberare quel potere magico latente in lei.

**Nanako Nakatomi**
Data di nascita: 17 settembre 1979
Età: 16 anni
Gruppo sanguigno: A
Altezza: 158 cm
Peso: non ve lo dirà mai...
Misure: 83-55-84
Segno zodiacale: vergine
Stato di famiglia: abita con i genitori e suo fratello minore
Piatti preferiti: tutti i cibi veloci o precotti
Cibi detestati: sedano
Libri preferiti: **MC sister**
Detesta: la cacca dei cani
Professione: studentessa del secondo anno al liceo Kitanohashi
Interessi amorosi: Aburatsubo senpai
Punto debole: Aburatsubo è gay...
Doppiatrice giapponese: Mayumi Iizuka
E' amica di Sae sin da quando erano bambine ed è stata sempre protettiva nei suoi confronti. E' una ragazza con i piedi per terra, dotata di un carattere molto forte e senza peli sulla lingua. Non prende molto sul serio le attività del club e cerca continuamente di marinare le riunioni; in realtà è entrata nel club solo per Ayanojo, di cui è innamorata nonostante sappia benissimo che lui non la ricambia.

**Akane Aikawa**
Data di nascita: 3 ottobre 1980
Età: 15 anni
Gruppo sanguigno: B
Altezza: 159 cm
Peso: no comment...
Misure: 86-52-86
Segno zodiacale: bilancia
Stato di famiglia: sconosciuto (attualmente vive da sola)
Piatti preferiti: gelato
Cibi detestati: carne di maiale
Libri preferiti: nessuno
Detesta: gli uomini sudati, le persone con un forte temperamento, gli sforzi
Professione: studentessa del primo anno al liceo Kitanohashi
Interessi amorosi: cambiano in continuazione
Punto debole: sconosciuto
Doppiatrice giapponese: Junko Iwao
Bella e sensuale, frivola e superficiale, la 'dolceamara' Akane è corteggiata da tutti i ragazzi della scuola. Salta sempre le riunioni del club per uscire con qualche bel ragazzo e non è molto interessata alla magia (infatti entra nella sede del club solo quando deve cambiarsi d'abito dopo la scuola). E' una maga molto potente (riesce addirittura a leggere i pensieri degli alieni), che però utilizza i suoi poteri in maniera sciocca e sconsiderata (come lanciare un incantesimo ai ragazzi che la infastidiscono). A causa di questo suo comportamento infantile, viene spesso rimproverata da Sae, ma in seguito diverranno molto amiche.

**Saki Sawanoguchi**
E' la sorella maggiore di Sae, una bellissima teenager tutta pepe e un po' svampita che ha un rapporto molto complicato e ambiguo con la sorellina più piccola.

**Jeff-kun**
E' l'orsacchiotto di peluche di Sae e la aiuta nei momenti difficili. La ragazza lo porta con sé ovunque (lo attacca anche alla scopa quando è in volo), perché ci è molto affezionata. Quando era piccola, infatti, Sae fuggì da casa in lacrime dopo aver sbadatamente rovinato la torta di compleanno della sorella; come in un sogno le apparve una figura luminosa con un enorme cappello, un mantello e un bastone magico che le donò questo tenero orsacchiotto per non farla piangere più.

**Minowa Minoru**
E' un uomo alto e robusto e fa il giornalista. Per lavoro viene mandato a indagare sugli alieni, e per caso viene a contatto con i membri del club di magia, innamorandosi poi della bella Akane.

**Takeo Takakura**
Data di nascita: 11 marzo 1978
Età: 17 anni
Gruppo sanguigno: B
Altezza: 172 cm (175 cm quando si esalta)
Peso: 60 kg
Misure: non fate gli stupidi!
Segno zodiacale: ariete
Stato di famiglia: vive con i genitori e una sorellina più piccola
Piatti preferiti: tofu, fagioli, granchio
Cibi detestati: tutti i dolci tranne la cioccolata
Libri preferiti: i testi di magia della Golden Down
Detesta: i cambiamenti, i racconti dell'orrore
Professione: studente del terzo anno al liceo Kitanohashi
Interessi amorosi: tutte le ragazze
Punto debole: come sopra...
Doppiatore giapponese: Masaya Onosaka
E' il fiero presidente del club di magia, nonché suo fondatore, poiché fu lui a trovare la prima bacchetta magica da cui in seguito clonò le altre. Tipico teenager in piena tempesta ormonale, Takeo cerca sempre di fare colpo sulle ragazze e memorabili sono le sue perverse fantasie in cui si immagina le tre formose maghette mezze nude implorare il suo aiuto. Per sua sfortuna conosce Mizuha da quando erano bambini e lei lo torturava senza pietà; tuttora non riesce a starle davanti a causa delle sue esagerate forme che gli incutono un certo timore reverenziale...

**Mizuha Miyama**
Data di nascita: 11 novembre 1978
Età: 17 anni
Gruppo sanguigno: A
Altezza: 170 cm
Peso: non provate mai a chiederglielo...
Misure: non classificabili!
Segno zodiacale: scorpione
Stato di famiglia: sconosciuto
Piatti preferiti: caramelle alla menta marca Godiva, cioccolato
Cibi detestati: ginnan (le noccioline del ginkgo)
Libri preferiti: i suoi fumetti
Detesta: gli uomini che non conoscono la realtà (?)
Professione: studentessa del terzo anno al liceo Kitanohashi
Interessi amorosi: sconosciuti (ma sarà poi vero?)
Punto debole: i suoi interessi amorosi...
Doppiatrice giapponese: Rei Sakuma
Snob e presuntuosa, Mizuha è la prosperosa presidentessa del manga club al liceo Kitanohashi, e cerca in continuazione di rubare spazio al club di magia, con cui condivide la stanza. Vecchia amica d'infanzia di Takeo, nonché sua 'nemica naturale' (quando erano bambini lei lo prendeva sempre in giro), lo conosce molto bene e non perde occasione di metterlo in imbarazzo sfoderando le sue micidiali armi... due enormi tettone da capogiro, a cui l'arrapato e sventurato Takeo non sa come opporsi!

**Ayanojo Aburatsubo**
Data di nascita: 6 giugno 1978
Età: 17 anni
Gruppo sanguigno: AB
Altezza: 178 cm
Peso: 56 kg
Misure: ?-?-?
Segno zodiacale: gemelli
Stato di famiglia: vive con i genitori, non si sa se abbia dei fratelli
Piatti preferiti: asparagi
Cibi detestati: narazuke (sottaceti saltati con sake)
Libri preferiti: **L'esistenza e il tempo**
Detesta: le persone grasse
Professione: studente del terzo anno al liceo Kitanohashi
Interessi amorosi: Takeo-kun...
Punto debole: Takeo non ricambia affatto
Doppiatore giapponese: Takehito Koyasu
Ayanojo è il vice-presidente del club di magia, ma è anche membro di molti altri club della scuola. Effemminato e dichiaratamente omosessuale, a prima vista sembra una donna, se non fosse per la sua voce cupa e virile. E' molto popolare tra le ragazze del Kitanohashi, ma a lui interessa solo Takeo (è per questo motivo che è entrato nel club!). Anche se si comporta sgarbatamente con Sae perché geloso del suo rapporto con Takeo, è un ragazzo dolce e maturo, e vuole molto bene a tutti i suoi compagni (sì, anche alle compagne).

**Katsuhito Kubo**
Il professore responsabile del manga club e di quello di magia non interviene mai nei battibecchi tra gli studenti poiché è fedele alla 'teoria dell'educazione all'amore', secondo la quale due studenti che litigano prima o poi finiranno per volersi bene (e sappiate che non ha tutti i torti)...

**Yoshito Yoshimoto**
E' il giovane cameraman che accompagna Minoru nelle sue ricerche. A differenza del suo capo, non è molto preso dal lavoro che gli è stato assegnato ed è più interessato a fotografare le curve delle tre streghette che non gli alieni.

**Tsurigane**
In giapponese significa campana, ed è il nome con cui è chiamato il gigantesco cilindro alieno che tempo addietro è apparso nell'atmosfera terrestre. Dopo aver inutilmente cercato di abbatterlo, le autorità di tutto il mondo decisero di lasciarlo perdere, anche perché si limitava a fluttuare nel cielo senza fare nulla di male. In realtà lo scopo degli alieni è valutare se il nostro pianeta sia adatto a essere invaso, e per questo motivo inviano delle sonde che indagano sulle cose potenzialmente pericolose (per loro) e che spostandosi producono un ronzio insopportabile. Esistono tre tipi diversi di queste sonde:
1 - Le **Begoma**, gigantesche trottole nere dotate di tentacoli lunghissimi che usano come sonde.
2 - Le **Medama**, sfere nere dotate di una lente ottica per l'osservazione; sono il tipo più comune (e ridicolo: camminano per la strada attraversando sulle strisce pedonali e fermandosi ai semafori rossi); si spostano fluttuando a pochi centimetri da terra ma sono in grado di volare.
3 - I **Taketonbo** (letteralmente libellule), manichini umanoidi con assurdi arti che terminano a punta (non si sa come facciano a camminare visto che non hanno i piedi); in testa hanno una lente per la registrazione delle osservazioni che, in caso di necessità, emette un raggio laser che disintegra la materia inanimata, inoltre possono farci uscire delle eliche per volare.

# KAPPA

## HOSHI NO KO CHOBIN

**avventura, Giappone, 1999**
**© Ishimori Prod. 1999**
**Media Factory, 248 pgg.**
**¥ 1.000**

Chobin è un grazioso, piccolo alieno, con due enormi piedoni sui quali può far leva per saltare ad altezze incredibili. Un giorno precipita suo malgrado sulla Terra, nel bel mezzo di una foresta, e lì viene trovato da un anziano signore e dalla sua giovane nipote, che si offrono subito di aiutarlo. E così il nostro pianeta si trasforma in uno sfondo per piccole storie di vita quotidiana che mettono il protagonista di fronte a sicari pronti a ucciderlo, ai bisticci con gli altri animali del bosco, e al ricordo nostalgico per la madre scomparsa. La serie di Shotaro Ishinomori, trasposta anche in animazione con discreto successo, apre un'antologia di racconti a fumetti che celebra il quarantacinquesimo anniversario di attività del maestro dei manga. Brevi short stories realizzate tra il 1965 e il 1967 (fatta eccezione proprio per **Hoshi no Ko Chobin**, del 1974), che assaporiamo oggi tra i profumi di un'epoca definitivamente tramontata, in cui i fumetti aspiravano ancora a trasmettere emozioni. E lo facevano senza compromessi, seppur con un'ingenuità che oggi può far sorridere, costruiti su un canovaccio caratterizzato spesso da una bella in pericolo, da un losco figuro sulle sue tracce, e da un coraggioso eroe pronto a salvarla. Secondo questi presupposti veniamo deragliati a poco a poco nella spy-story **Kiniro no Me no Shojo**, al centro della quale troviamo una valigia di hitchcockiana memoria, in **Otemba Banzai**, dove i rapimenti possono riservare amare sorprese, in **Gatakon Kyoshitsu**, scontro tra un professore d'arte e un gruppetto di gangster, in **Niji no Sekai no Satoko**, chiaro omaggio ad *Alice nel paese delle meraviglie*, e in **My Friend**, in cui l'autore diviene addirittura protagonista. Sei storie recuperate dalla vastissima produzione di Ishinomori, a cui viene data nuova vita grazie a un'edizione davvero impeccabile. **MDG**

## JENNY LA TENNISTA

**[illegible], Giappone, 1979**
**© Sumika Yamamoto/**
**Chuokoronsha/TMS**
**85 min, Yamato**

Jenny Hiromi è iscritta al tennis club della sua scuola e non spicca certo per bravura. All'arrivo del nuovo allenatore, il bel tenebroso Jin Munakata, la carriera agonistica della nostra [illegible] gli per rappresentare la scuola al torneo regionale assieme alle atlete di punta, fra cui troviamo la bella e orgogliosa Reika Ryuzaki. Questo film riassume a grandi linee quanto [illegible] della prima serie televisiva regalandoci 85 minuti di superbe animazioni, ma soprattutto una regia davvero ben orchestrata da quel genio che porta il nome di Osamu Dezaki (*Black Jack*, **Caro Fratello**, *Lady Oscar* ecc.). In poche parole un film davvero bello, anche se non privo di difetti: primo fra tutti la storia, che risulta un po' troppo stringata rispetto a [illegible] non poteva essere altrimenti. Le musiche non sono il massimo, e molti pezzi sono presi da altre produzioni della TMS, prima fra tutte *Lady Oscar*, le canzoni originali, in compenso, sono molto carine e orecchiabili, soprattutto la sigla finale. Un ultimo appunto va fatto al doppiaggio, che è quello risalente alla trasmissione televisiva del medesimo film trasmesso in Italia diversi anni addietro, e nonostante il nome di Jenny (che in realtà si chiama Hiromi Oka), non ci si può certo lamentare perché è ben fatto. Probabilmente non piacerà agli amanti dell'animazione giapponese moderna, ma i nostalgici ne rimarranno sicuramente entusiasti. **AP**

## ANGELIC LAYER

**avventura, Giappone, 1999**
**© CLAMP 1999**
**Kadokawa, 180 pgg. ¥ 540**

Format vincente non si cambia, specialmente per una squadra di artiste decise a trionfare sul grande pubblico. Trascorsi i fasti di **Rayearth**, è ormai evidente che il nuovo successo delle CLAMP si chiama **Cardcaptor Sakura**, e tutte le loro energie sembrano dedicate a questa serie di Kodansha. Fatta eccezione per **Clover**, esempio di notevole sperimentazione, i loro nuovi titoli sembrano infatti ridursi a un puro esercizio di stile, per giunta autocelebrativo.

**Angelic Layer** è uno di questi, ma sarà anche ricordato per essere il primo manga di Mokona Apapa, Mick Nekoi, Nanase Ohkawa e Satsuki Igarashi a essere ufficialmente scritto e disegnato per un pubblico maschile, vista la sua serializzazione su un contenitore di shonen manga (lo stesso "Ace" su cui Masami Kurumada firma il popolare **B't X**).

Il plot: Misaki Suzuhara è una giovane studentessa che riversa tutte le sue energie in un nuovo gioco virtuale che sta contagiando i ragazzini giapponesi: tutto parte da un modellino contenuto in un Angelic Egg a cui dev'essere data un'anima. Misaki gli dà un volto, un'armatura (**Rayearth** style), lo battezza Hikaru e lo prepara alla battaglia. E così, indossato uno speciale visore, la ragazza scende in campo per combattere avversarie sempre più potenti.

Un blockbuster a fumetti che diverte ma non sorprende, piace ma non entusiasma, dedicato a chi ha le CLAMP nel cuore. In attesa di una presumibile ondata di gadget. **MDG**

## STAR WARS EPISODE 1 THE FANTOME MENACE

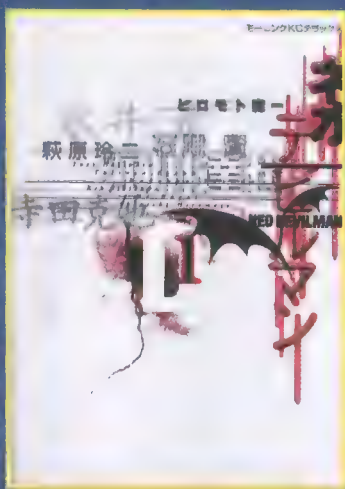
SF, Giappone, 1999
© Lucasfilm [illegible]
Shogakukan, 168 pgs, Y [illegible]

La nuova trilogia di **Guerre Stellari** ha invaso le sale cinematografiche dell'intero pianeta, e il blockbuster della Lucasfilm sta muovendo i suoi timidi passi alla ricerca di un consenso che stenta a venire, nonostante la massiccia campagna promozionale che la rende comunque un buon successo al botteghino. Dalle merendine alle pompe di benzina, dai panettoni agli hamburger, tutti sono pronti a regalarti gadget dedicati ai nuovi eroi della saga, i negozi di giocattoli presentano un invidiabile assortimento di modellini e spade laser, e anche il mondo del fumetto reagisce allo stimolo producendo trasposizioni più o meno riuscite del kolossal.

Per il Giappone scende in campo Kia Asamiya, un veterano in fatto di fantascienza, che presenta una buona caratterizzazione dei personaggi, ma una regia della tavola che guarda forse troppo alle sequenze del film, ritrovandone addirittura i singoli fotogrammi. Anakin Skywalker è il figlio della forza, Qui Gon Jinn colui che lo salva dalla prigionia, Obi Wan Kenobi il maestro Jedi che lo addestrerà all'uso della spada: gli ingredienti del successo ci sono tutti, ma il ritmo è inferiore alle aspettative, i cambi di scena sono continui e ripetitivi, Darth Maul è assolutamente sprecato, e il linguaggio di Jar Jar Binks è a dir poco fastidioso. Come avviene per le top-model a Sanremo, l'unica distrazione è data dai cambi di costume della regina Amidala, tanto frequenti quanto inopportuni, e alla fine **La minaccia fantasma** si riduce a un semplice intrattenimento di stampo disneyano. Mancano solo le canzoni. Il fumetto presenta gli stessi pregi e difetti del film: imperdibile, comunque, per tutti gli otaku di **Star Wars**. **MDG**

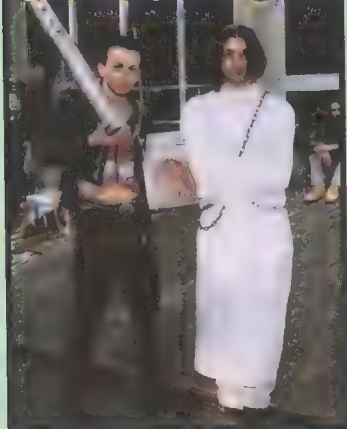
## NEO DEVILMAN

horror, Giappone, 1999
© Dynamic Prod. 1999
Kodansha, 290 pgs, Y 880

L'uscita di **Devilman** nel 1972 segnò una vera rivoluzione nel mondo dei manga, contribuendo all'affermazione di una nuova moda votata a tematiche horror e splatter, sempre accostate a un'ambientazione lugubre, dipinta con toni cupi e malinconici, e a un gusto per il grottesco e per l'umorismo nero. Le storie di Go Nagai si basano su un meccanismo perverso di sadismo e di raccapricciante violenza, che il più delle volte evade dal contesto narrativo per sfociare in un puro esercizio di ripugnanza, ma è proprio questo a renderle uniche e straordinariamente moderne. Se il mondo dell'animazione ha stravolto le carte edulcorando e travisando i contenuti della serie oggi il tributo revisionista di Kodansha dà finalmente nuova vita all'intramontabile uomo diavolo. Un cast davvero invidiabile di autori giapponesi è stato chiamato a scrivere e riscrivere tasselli della storia, da Shinichi Hiromoto a Katsuya Terada, da Tatsuya Egawa a Lazy Hagiwara, da Hitoshi Iwaaki a Noriko Nagano, fino a Kazuko Yumeno e Akiko Takadera. E tra gli esponenti più quotati della new wave nipponica sono scesi in campo anche lo stesso Nagai e il suo fedele Ken Ishikawa, dal tratto forse un po' datato, ma dall'energia ancora giovane e vigorosa. A rendere questi primi due volumi di **Neo Devilman** un appuntamento imperdibile sono almeno tre episodi, scritti e disegnati rispettivamente dagli autori di **Fortified School**, **Last Man** e **Kiseiju**. Il primo rimette in gioco Miki e la conturbante Selene in una short story intitolata **Damned**, il secondo gioca la carta dell'erotismo e del ricordo, mentre il terzo dà forse la lettura più personale alla storia, concentrandosi sui demoni e le mutazioni genetiche. Le nuove generazioni hanno finalmente gli strumenti per scoprire e accostarsi al più riuscito eroe di Dynamic Production, in attesa di rituffarsi poi nelle pagine del più classico **Devilman**, dallo stile forse un po' datato, ma non per questo meno suggestivo. **MDG**

STOP

## DRAGON BALL GT

azione, Giappone, 1996
© 1996 Bird Studio/ Shueisha/Toei Animation
50 min, De Agostini

Le grandi battaglie a quanto pare sono terminate per il nostro Goku, ma proprio quando tutto sembra essere tranquillo ecco tornare dal passato Pilaff, che è venuto a conoscenza dell'esistenza di altre sette sfere del drago. Ma proprio mentre Pilaff sta per esprimere il suo desiderio al Dio Drago, appare Goku che, come al solito, rovina i suoi piani. Il risultato è che Goku si ritrova a essere un bambino, e le sette sfere si disperdono nello spazio. Ma non è tutto: infatti, se non vengono recuperate entro un anno, la Terra finirà per essere distrutta. **Dragon Ball GT** (almeno qui in Italia) è ormai diventato una leggenda, sia perché non esiste una versione a fumetti sia perché all'orizzonte non c'erano segni che indicassero una sua probabile edizione televisiva. Ma quando le speranze dei fan erano ormai andate scemando, ecco che sul finire dell'estate siamo stati bombardati da una martellante pubblicità televisiva che annunciava l'avvento di questa serie. Ed è così che ci siamo trovati fra le mani questa edizione da edicola di uno dei cartoni animati leggendari per antonomasia. Ma sarà davvero così? Questa serie si merita davvero tutte queste attenzioni? Avendo visto solo questi due episodi, non riesco a dare un giudizio preciso sulla storia, che per il momento non è poi così interessante, ma lo diventerà sicuramente a partire più o meno da metà serie. Le animazioni sono medio alte per gli standard di una serie televisiva e le musiche non spiccano certo per originalità. Il doppiaggio è abbastanza buono e a quanto ho visto non sono presenti censure o cambi di nomi. La qualità video non è certo delle migliori, ma non poteva essere altrimenti, vista lo standard che viene usato per le produzioni da edicola. Sicuramente consigliabile la visione ai fan di **Dragon Ball**, mentre tutti gli altri ne possono stare tranquillamente alla larga. **AP**

L'onorificenza mensile, aumentata a un bel 300%, va a **Matteo Di Leo** e **Fabio Dundoni**, che interpretano rispettivamente **Gentaro Masuda** e **Mei Mato** da **Fortified School**. Come sapete, l'aumento della percentuale sale in proporzione alla quantità di personaggi coinvolti (possibilmente dello stesso manga o anime), ma sale anche per gli 'accessori': in questo caso, oltre al Bastone Purificatore della Commissione Disciplinare e all'emocromato Registro di Classe borchiato, i due hanno anche spedito un bel compitino che ripete per svariate decine di volte la frase "Io ubbidirò al professore per tutta la vita!". Bravi, per quest'anno avete scampato la bocciatura! Le belve della giungla scolastica dovranno masticare rami secchi. K

## MISS KAPPA

Scusate! Scusate! Eh, mamma mia, come siete permalosi! Solo perché **Miss Kappa** ha saltato qualche mese, sono arrivate duemilasettecentocinquantatre (virgola otto) proteste! Va bene, calma! Eccovi qua un'altra protagonista di un recente manga (e anime) che cincischiava a proposito di robògiganti eccetera. La riconoscete? Io sì, naturalmente. Si chiama **Yurika**, e sono uscito con lei per andare al cinema qualche mese fa... K

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Gojira 2000 Millennium © Toho

Cari cipollotti sott'aceto (balsamico), vi giungano i miei più sentiti cotechini con lenticchie. In anticipo. Non potete lamentarvi, no? Dato che questa è una rubrica di news e anticipazioni, io anticipo. Pertanto, Buon Natale, Buon Capodanno, Buona Pasqua e Buon Compleanno (ma quello dell'anno prossimo, naturalmente). Bene, espletati i riti di saluto, passiamo a parlare di cose più interessanti, almeno per me. Se a voi non interessano, pazienza, tanto la rubrica è mia. Ahr ahr ahr!

Ebbene, fra una notiziuola e l'altra, si dà il caso che i lavori per il nuovo film di zio Godzy stiano andando avanti alla grande, tanto che l'uscita prevista è annunciata per dicembre (dicembre? Buon Natale!). Il titolo, come già saprete, è **Gojira 2000 Millennium** (2000? Buon Anno!), e la Toho lo ha messo in produzione a partire dallo scorso aprile perché non era rimasta molto soddisfatta dal **Godzilla** americano (in realtà, non era rimasta soddisfatta dall'apprezzamento dei fan, e quindi ha avuto di che recriminare perché il personaggio non è stato 'trattato bene'), e ha deciso di dare un nuovo colpo di spugna (o meglio, di coda) agli altri film della serie. Com'è, come non è, questo film dovrà essere considerato il *terzo* della serie, dopo IL **Gojira** di Ishiro Honda del 1954 e dopo **Gojira** di Koji Hashimoto del 1985. Insomma, il lucertolone non ha mai incrociato i guantoni con altri mostri, secondo la storyline attuale (che bello, aspetta che lo ridico: *storyline attuale*) e ritorna a essere il solito kaiju calpesta-città di sempre, anche

Humanoid Robot © Honda

**Fujinsho** © Masamune Shirow/Kodansha

**Gaki Oyaji** © Mikio Igarashi/Kodansha

se con un design leggermente rinnovato (spine dorsali a go-go, artigli e zanne pronunciati, sguardo da "ti spiezzo in due") e una mole sempre più antonelliana. L'ho sempre detto che con l'età si aumenta anche di peso... Quindi, abbandonate tutte le speranze di vedere in azione Junior, il figlio di zio Godzy, scampato all'apocalittico scontro di **Gojira tai Destroyer**, dove il beneamato tirava le cuoia in maniera piuttosto e anzichénò pirotecnico. Voglio dire, provateci voi a esplodere a Tokyo lasciando un cratere peggio di quello di Akira...

Vabbe', già che siamo in tema di effetti speciali, vi annuncio che siamo ufficialmente entrati nel futuro. No, non per la solita questione della fine del millennio (che, tra parentesi, in realtà finisce quando inizia il 2001, se ci pensate bene...) bensì per il fatto che ormai in Giappone vengono pubblicizzati i primi robot casalinghi su normalissime riviste non specializzate. Fra poco potrebbe capitare anche qui da noi di trovarsi di fronte alla pubblicità che sloganeggia "Avete un'Honda?" su – per esempio – "Sorrisi e Canzoni TV", "Tutto Cucina" o "Le Ore". La *réclame* non si riferisce a una dueruote, bensì all'**Humanoid Robot** progettato dalla stessa casa motociclistica. Cammina, gioca a palla, sta in equilibrio su una gamba sola, riesce a non spappolare un uovo portandolo dal frigorifero al beverone di Rocky Balboa e roba così. Se v'interessa vederlo in azione, andate al sito internet vùvùvùpuntohonda... Ugh... Sorry... www.honda.co.jp/, dove troverete immagini e filmati. Insieme al cagnolino robot (che costa poco più di 4 milioni di lire), ai Furby e ai Tamagocchi di tutto il mondo, sta preparando un'invasione segreta che soggiogherà entro qualche decennio l'umanità. Saputo questo, decidete ora se comprarveli o lasciarli al negozio. Poi non venitevi a lamentare con me perché non vi avevo avvertito... Vabbe', diamo un'occhiata ai nuovi mangozzi che stanno spuntando come funghi sulle varie nipporiviste. Mi sono skatafronzolato giù dalla sedia dal ridere quando ho letto il primo episodio di **Gaki Oyaji**, una serie nuova di zecca pubblicata su "Morning" a opera di Mikio Igarashi. Trattasi delle avventure casalinghe di un padre di famiglia particolarmente idiota che vive in un mondo tutto suo fatto di demenziali scemenze, come verificare la resistenza del proprio prepuzio sotto la pressione della pipì mattutina, infilarsi pantofole sotto le palpebre o andare in giro per casa con una boccetta di salsa di soia fra le chiappe tracciando una simpatica pista sul pavimento. Moglie e figlie, naturalmente, non si divertono, ma noi che lo leggiamo sì, e parecchio. Spero di vederlo un giorno anche in lingua italiana... In arrivo sulle pagine di "Afternoon" è invece la nuova eroina di Tony Takezaki, **StarPinch**, che prevedo essere una delle novità più interessanti della fine del 1999, anche perché l'autore ci ha abituato sempre e solo a cose talmente strambe (come la sua precedente serie **Doctor Kishiwada's Scientific Affecion** e special 'corali' assieme ad altri autori come **La grande sfida**) che difficilmente non riuscirà a stupirci e farci fare quattro acide risate anche stavolta. Masamune Shirow, dal canto suo, ci allieterà, oltre che con **Manmachine Interface**, anche con una misteriosa produzione intitolata **Fujinsho**, sui tempi di produzione della quale lui stesso scherza in alcune vignette umoristiche, garantendone (uah uah uah!) l'uscita entro il 2000! E mentre io mi tengo la pancia dal ridere, vi do appuntamento a fra due mesi, poiché, come annunciato nell'editoriale, il 'Kappone' di novembre conterrà prevalentemente gli sproloqui post-spedizione in Giappone dei Kappagaùrri. Vacanza! Yuhuuu! **Il vostro Kappa the rappa**

**StarPinch** © Tony Takezaki

# la rubri KEIKO

di Keiko Ichiguchi

**Quando esco coi Kappa boys parlo spesso di cose che mi sono capitate nel mio Paese. Per me non sono altro che semplici ricordi, ma sembra che a volte colpiscano la loro curiosità più del solito. E' così che abbiamo deciso di dare il via a questa rubrica sulle mie conoscenze ed esperienze fumettistiche in Giappone. Questo vale a dire che... si tratta soltanto di chiacchiere. Allora, vado!**

## Episodio 1

**2.21 Anime Shinseiki Sengen**
*(21 febbraio 1981 Dichiarazione della Nuova Era dell'Animazione)*
Il fatto avvenne quando frequentavo ancora la scuola media... quindi molto, ma molto tempo fa, non appena uscì il film di **Gundam** in Giappone. All'epoca era mia abitudine andare a far visita a una mia amica che era molto appassionata di cartoni animati; ci andavo dopo la scuola, con altre amiche che avevano i miei stessi gusti, e trascorrevamo molto tempo insieme a chiacchierare di fumetto e animazione. Quel giorno era un venerdì (o un sabato, ormai non ricordo più bene), e faceva freddo. Io e due delle mie compagne eravamo sedute al calduccio del *kotatsu* nella camera di questa amica, guardando uno di quei programmi TV per casalinghe che in genere iniziano alle due del pomeriggio e durano fino alle quattro circa: pettegolezzi del mondo dello spettacolo, cronaca, cucina casalinga, e così via. Improvvisamente, e del tutto inaspettatamente, sullo schermo apparve una folla di... mobil suit! «Qui, davanti alla stazione di Shinjuku», disse il giornalista, «si sono riuniti numerosi fan dei cartoni animati per festeggiare la prima visione di **Gundam**, e una serie di robot di cartapesta hanno appena iniziato a ballare sulle note di *Hanaichi Monme*!».
Restammo senza parole, a bocca spalancata davanti allo schermo della TV... Allora la parola *otaku* non esisteva ancora. Molti autori di fumetti divenuti oggi famosi all'epoca non erano altro che assidui frequentatori delle 'pagine dei lettori' di varie riviste di animazione. Parlando di me, siccome i miei non vedevano di buon occhio la mia passione per i fumetti, mi vedevo costretta a comprarli usando i soldi che la mamma mi dava per il pranzo scolastico. Naturalmente questo significa che spesso avrei dovuto saltare il pasto, se non fosse stato che i miei compagni di classe dividevano il loro pranzo con me. Che solidarietà! In altri casi, invece, leggevo manga come facevano tanti altri squattrinati, ovvero standomene in piedi davanti allo scaffale della libreria senza comprare nulla, svignandomela silenziosamente non appena il gestore iniziava ad avvicinarsi. Direi quindi che gli appassionati di manga e anime, me compresa, non erano altro che una piccola tribù nascosta senza voce, fino a *quel* giorno.
Insomma, quello per noi fu un shock, perché non avevamo mai sentito un giornalista parlare in TV del nostro mondo segreto, e soprattutto non avevamo mai visto mobil suit e personaggi di **Gundam** ballare insieme mano nella mano. Il giornalista continuò «Pare che il loro capo stia per dichiarare qualcosa!». A parlare fu nientemeno che il maggiore Shia... Shia Aznable! E disse: «Io, Shia Aznable, in qualità di rappresentante di tutti i fan di **Gundam** dell'intero Giappone, dichiaro che oggi inizia la Nuova Era dell'Animazione!»
La maggior parte del pubblico che era là presente, com'era ovvio pensare, non capì nemmeno di cosa stesse parlando. Ma la parte di pubblico 'consapevole' gridò d'entusiasmo, mentre noi continuavamo a rimanere senza parole sedute al nostro kotatsu, in un piccolo appartamento situato in una cittadina di campagna, provando a capacitarci di ciò che stava accadendo a Tokyo. Fu la *prima volta* in assoluto che vedemmo persone con indosso costumi di personaggi dei cartoni animati. Allora non esisteva ancora la parola *costume play* (e quindi neanche la sua contrazione *CosPlay*), e così, per indicare il gioco dei travestimenti, venne coniato il termine *Gundam gokko*, ovvero, molto semplicemente, 'giocare a **Gundam**'. La nascita del termine ufficiale si ebbe solo quando iniziarono a fare la loro comparsa fan travestiti come i personaggi di *altri* cartoni animati (per esempio, **Lamù**), poiché nessuno sapeva più come chiamarli, e *Gundam gokko* era di certo restrittivo.
A posteriori, posso dire che in realtà non fu una vera e propria Dichiarazione della Nuova Era dell'Animazione, bensì quella di una Nuova Era per i Fan dell'Animazione, da sempre considerati chiusi, asociali e negativi. In questo modo, gli *otaku* dichiararono la loro esistenza con grande energia, affermando che erano stanchi di essere considerati individui 'strani' da evitare a tutti i costi: «Amiamo i cartoni animati e i fumetti! Vi sembriamo pazzi? Ah, sì?! Be', e con questo?!». Quello, insomma, fu il giorno in cui la tribù silenziosa apparve davanti alla gente senza più timori. E in quel senso fu *sul serio* una piccola, vera rivoluzione.
Ma ancora mi chiedo chi fosse il *CosPlayer* vestito da Shia...

### Note

**1)** Il **kotatsu** è un tipico tavolino basso giapponese su cui è disposta una coperta imbottita; sotto di esso, invece, è posizionata una stufetta elettrica. Quando fa freddo, ci si accoccola vicino, di fianco o quasi sotto di esso, e ci si gusta il tepore. E' divenuto famoso in Occidente per il personaggio di Kotatsu Neko disegnato da Rumiko Takahashi in **Lamù**, ovvero il silenzioso gattone gigante che si trova costantemente nei pressi di uno di questi tavolini.

**2) Hanaichi Monme** è un gioco che fanno i bambini giapponesi: divisi in due gruppi e intonando la relativa canzoncina, i capisquadra scelgono i membri. Come spesso accade nelle 'conte' di mezzo mondo, capita che qualcuno rimanga fuori da entrambi i gruppi perché poco gradito, solo che in questo caso viene schernito o maltrattato. Si tratta di un gioco tradizionale giapponese, ma allo stesso tempo è una terribile dimostrazione di quanto in realtà possano essere crudeli in bambini.

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

# LA FINESTRA DEL TEMPO

OH... STA ARRIVANDO IL VENTO...
MACCHE` VENTO... SARÀ SOLO UN...

KLANK

CLICK CLICK
CLICK

THUMP THUMP THUMP THUMP
SBAM SBAM SBAM

RATTLE RATTLE
EHI! COME HAI FATTO A CAPIRLO...?

L'HO VISTO... HO VISTO IL VENTO!
NON E` POSSIBILE...

IL VENTO E` INVISIBILE... COME PUO`...?

WHOOOOOOOSH

OH! UN LAMPO!
UNO, DUE, TRE, QUATTRO...
UH?

RUMBLE
...SETTE! SONO SETTE SECONDI!
SI E` AVVICINATO MOLTO... FRA POCO INIZIERA` A PIOVERE!
DAVVERO?
PROBABILMENTE SI`...
PLIK
PLIK PLIK PLIK PLIK

SSSSHH
E` VERO! STA PIOVENDO!

COME HAI FATTO A CAPIRLO?!
È FACILISSIMO! BASTA **CONTARE** I SECONDI CHE PASSANO DA QUANDO VEDI IL LAMPO PROVOCATO DAL FULMINE FINO AL RUMORE...
MENO SECONDI PASSANO, PIÙ IL LAMPO È **VICINO** A NOI, E QUINDI ANCHE IL TEMPORALE!
KLUMP

CAVOLI...

ECCONE UN ALTRO! PROVA A CONTARE! PROBABILMENTE PASSERANNO MENO SECONDI DI PRIMA!
SÌ! UNO, DUE, TRE...

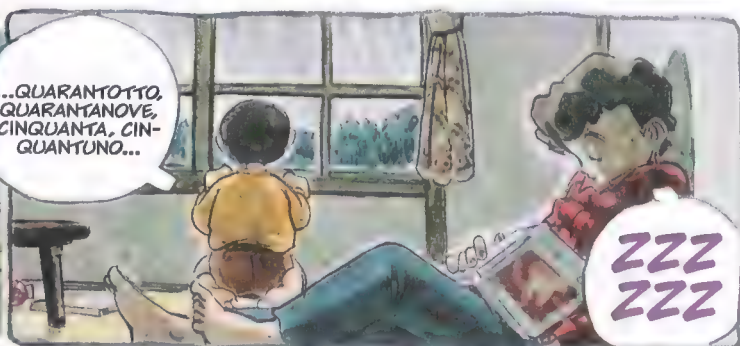
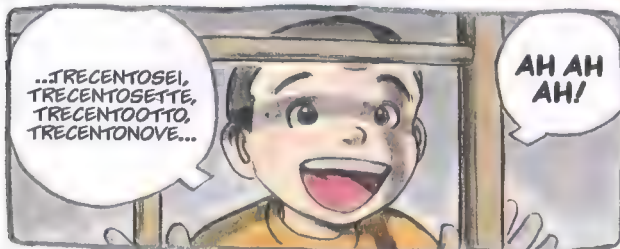
...QUATTRO...
RUMBLE RUMBLE

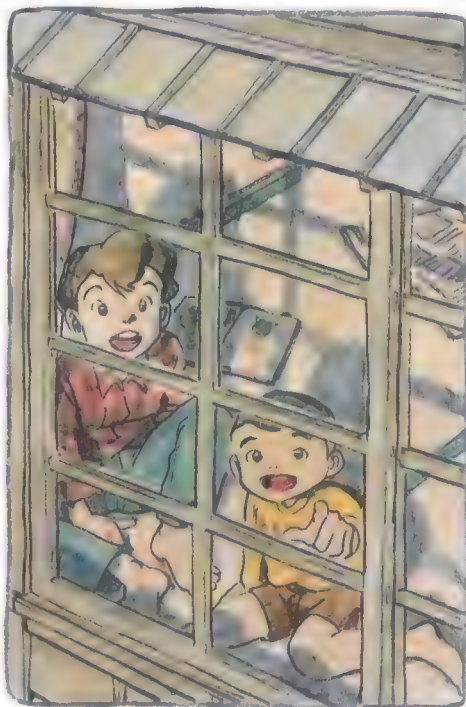
ERANO SOLO **QUATTRO!** È VERO, È PASSATO MENO TEMPO DI PRIMA!
VISTO?

E LA PROSSIMA VOLTA NE PASSERANNO **ANCORA DI MENO!**
SÌ!
PAT

KRRACK
RUMBLE RUMBLE RUMBLE
RUMBLE RUMBLE

SSSSHH
V-VERA-
MENTE...?
UNO, DUE,
TRE, QUAT-
TRO...

...CIN-
QUE...
RUMBLE

PLIK
...QUARANTOTTO,
QUARANTANOVE,
CINQUANTA, CIN-
QUANTUNO...
ZZZ
ZZZ

...TRECENTOSEI,
TRECENTOSETTE,
TRECENTOOTTO,
TRECENTONOVE...
AH AH
AH!

EHI, SVEGLIA-
TI! E` ANDATA
PROPRIO COME
DICEVI TU!
UHNN...? DI
COSA STAI
PARLANDO?

ACCIDENTI, MASASHI! LO SAI COSA SIGNI-FICA QUESTO? CHE DOMANI IL TEMPO SARÀ SPLENDIDO!
DICI DAV-VERO?
NE SONO SICURO!
CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

# KAPPA -MAGAZINE-
## NUMERO OTTANTOTTO



# ANIME

rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
**NUMERO OTTANTOTTO**




**Benvenuto** - "Irasshaimase"
da Aa! Megamisama vol. 16 - 1999
**La congiura** - "Sakubo"
da Calm Breaker vol. 6 - 1998
**Evasione**
da Exaxxion vol. 2 - 1999
**La finestra del tempo** - "Tenki no Mieru Mado"
da Fushigi Fushigi vol. 1, 1993
**Ricordi** - "Omoi no Nosete"
**Noi due** - "Watashitachi"
da Nigun Farm Konchuki vol. 2 - 1997
**COPERTINA:** Belldandy © Kosuke Fujishima/Kodansha
**BOX:** Mahotsukai Tai © Triangle Staff/Bandai Visual


# RIUSCIRANNO I NOSTRI EROI (ECC.)...?

Si è appena concluso il referendum di **Express**, e abbiamo appena terminato lo spoglio di oltre mille e duecento schede (grazie alla nostra infaticabile Rie Zushi, che ha dato forma ai conteggi attraverso meravigliosi grafici). Siamo esaltati dal successo di questa iniziativa. Il numero di fan che si è sentito coinvolto dal restyling di **Express** è davvero nutrito, ben oltre le più rosee aspettative. Leggerete analisi e commenti (nonché i nomi dei vincitori del concorso) a novembre, direttamente sulle pagine della nostra rivista filonipponica, ma sappiate che siamo in pieno fermento, pronti a tornare alle urne – giusto per non perdere un 'vizio' tutto italiano –. Vogliamo fare il punto della situazione anche per quanto riguarda **Kappa Magazine**, il nostro balenottero preferito. La formula dei **Kappa Plus** è una variante speriamo gradita, così come **Che meraviglia**, **Narutaru** e **Alten Myoo**, i tre nuovi manga che hanno fatto breccia nei vostri cuori, almeno a giudicare dalle lettere che riceviamo. **Kappa Magazine**, però, così come molte riviste antologiche, non conta solo su un pubblico di affezionati collezionisti, ma anche su un popolo più vasto di manga fan, che ne viene attirato in maniera del tutto casuale. E' per questo che tra qualche mese tutti i nostri albi ospiteranno una pagina speciale, un vero e proprio questionario dedicato interamente a **Kappa**. Vi chiederemo un piccolo sforzo in più, ossia fotocopiare la pagina e spedircela in busta chiusa, ma sarete ricompensati con regali davvero super, molti dei quali originali giapponesi!

E a proposito di Giappone, se questo editoriale arriva in tempo alla nostra proofreader Monica Carpino, per poi passare nelle mani del nostro grafico Marco Tamagnini (ogni tanto è bello ricordare i nostri compagni di viaggio) è solo grazie a Internet. Scrivere in italiano quando si è circondati da giapponesi è alquanto bizzarro, specialmente quando si è da giorni calati in un crogiuolo di lingue, alle prese con un imbarazzante mix di termini nipponici, inglesi e a volte persino francesi. Siamo in piena attività e stiamo a poco a poco collezionando i pezzi che comporranno il nuovo capitolo della *Guida di Sopravvivenza per Otaku*, a novembre e dicembre su queste pagine. Entro poche ore incontreremo Monkey Punch, con cui brinderemo all'imminente uscita di un **Lupin III** davvero speciale, scritto dal Kappa boy Andrea Baricordi e disegnato da Gianmaria Liani. E abbiamo già prenotato un posto in prima fila per il film d'animazione di **Utena**, la fillette révolutionnaire che ha fatto scoprire in Italia il talento di Chiho Saito, nonché per quello – pluriannunciato – di **Cardcaptor Sakura**.

E che dire delle scorpacciate di sushi che ci stiamo facendo? Il nuovo dossier sul nostro viaggio in Giappone presenterà non solo una ricca sezione sulla cucina e i ristoranti di Tokyo, ma darà l'abbrivio per una nuova rubrica... a fumetti! Vi insegneremo a cucinare autentici piatti nipponici, vi sveleremo dove acquistare gli ingredienti, e potrete seguire passo passo le ricette grazie alla preziosa mano di Otto Gabos (lo stesso de **I Camminatori** e **Loving the Alien**). Se a tutto questo aggiungiamo anche la *RubriKeiko*, concentrato di aneddoti sulla 'manga culture' che si è conquistata uno spazio fisso su queste pagine, be'... E' evidente che qualcosa sta per cambiare... Lo spazio a nostra disposizione è finito, ma le cose da fare qui sono tante, e gli appuntamenti con i nostri partner editoriali sono appena iniziati. Se le selvagge nottate con loro ai vari karaoke non consumeranno troppo le nostre forze, tra breve scopriremo quale sarà il futuro dei manga nel nostro Paese andando in perlustrazione nelle redazioni delle più celebri testate giapponesi di fumetto. Aspettate solo un mese e lo saprete anche voi.

**Kappa boys**

«Ho visto la videocassetta di *Godzilla*. Deludente. Nei primi piani, sulla zampa del mostro, si legge la scritta Mattel. E spesso si vedono gli animatori nel sedere.»
***Daniele Luttazzi***

EXAXXION di Kenichi Sonoda
EVASIONE

SSHWAKK
YUPP
FLIP
PLOP
UH?!
PIP
SIGNOR HO-SUKE, MI SENTE?
SÌ, TI SENTO!

AKANE E` IN PERICOLO.
DEVO ANDARE A SALVARLA.
VEDO CHE SEI PASSATA ALLA COMUNICAZIONE NORMALE...
HAI GIA' INTENZIONE DI PASSARE AI FATTI?
MA SAPPI CHE CONTINUEREMO A MONITORARTI, PER CUI LASCIA IN FUNZIONE IL TRASFERIMENTO DEI DATI RIGUARDANTI I SENSORI!
COME VUOI, PROVACI PURE...
VA BENE!
BIP
SSHA

EXAXXION
X-37
R-TYPE

CAPOSEZIONE! LA DETENUTA DELLA CELLA 8...
COS'HA FATTO?
S-9. È TRASFORMATA!

KLONK

WUUM
KYN

N. 37
R_TYPE
ZAPZAP

BRUTTI RO-
BOTTACCI
CATTIVI!
SNIKT

SHOCK
BIIIII
CHI DIAVOLO
E' QUELLA?!
A TUTTO IL SETTORE DETENZIONE! STATO D'ALLERTA LIVELLO DUE! IL LASER NON SORTISCE ALCUN EFFETTO!
USATE ARMI DA FUOCO CON PROIETTILI SOLIDI!
VLAM
RATATATA

WHSHUMMM
M-37
R.TYPE
KLI KLINK
SNAP SNAP
THUD THUD
THUD THUD

CLANK

SWISH
AKANE!
AAH!
EXAXXION PROJECT HOUSUKE.K

SONO IO! TUTTO BENE?
SCAP-PIAMO!
EXAXXION PROJEC
HOUSUKE
FLAP

S-SIGNORA REIKO...
M-MA LEI...?

USCIREMO SFONDANDO IL MURO!
SNKT
C-CO-SA?

GOGAAAAAAN

SANTO CIELO...

GWRASSH
NON E' POSSI-BILE!

FORSE SIAMO IN UN PALAZ-ZO BUN-KER...
I MURI ESTERNI E I PAVIMENTI HANNO UNA CORAZZA PARTICO-LARE.

AH... S-SÌ!
SEGUIMI, AKANE.
NON CI RESTA ALTRO CHE SCENDERE ALL'INTER-NO...

HINO
OH!
NON SI MUOVA!

LASCI CADERE LENTAMENTE TUTTE LE ARMI...
...ALTRIMENTI SPARO!

A-HINO

FLIP
SWISH

AH...

MI DISPIACE, PICCOLA.
SSUK

AAH...

N-NON MI UC-CIDA!
OH...
A-37
R-TYPE
CHE...?
AH!
FLIP
WHUP
SCHAK
EHM...
ANDIAMO, AKANE.
SÌ...

CHIAMERÒ L'ASCENSORE CON PRIORITÀ ASSOLUTA.
ANNULLERÒ LE ALTRE PRENOTAZIONI E SCENDEREMO SENZA SOSTE.

BANG
SÌ, DA UN ANDROIDE ARMATO PESANTE-MENTE...
COSA?! MIA MADRE È STATA COLPITA?!
CHUMP CHUMP
CHUMP
EXAXXION
4096 CANNON

E... E SE COLPISSI ANCHE LEI?!

DALLA DISTANZA A CUI TI TROVI ORA, RIUSCIRAI IN UN TIRO DI PRECISIONE CON UN MARGINE D'ERRORE DI AL MASSIMO DIECI CENTIMETRI!

CONOSCIAMO ALLA PERFEZIONE LA POSIZIONE ESATTA IN CUI LEI SI TROVA, PER CUI SPEDIRO' LE COORDINATE RELATIVE TRAMITE SAKA!

WHIRRRRRR

NON C'E' NEMMENO UN SECONDO DA PERDERE! APPENA AVRAI IL PUNTAMENTO REGOLATO, SPARA IMMEDIATAMENTE!

VA BENE!

* GLOBAL POSITIONING SYSTEM (SISTEMA DI LOCALIZZAZIONE GLOBALE)

EXAXXION - CONTINUA

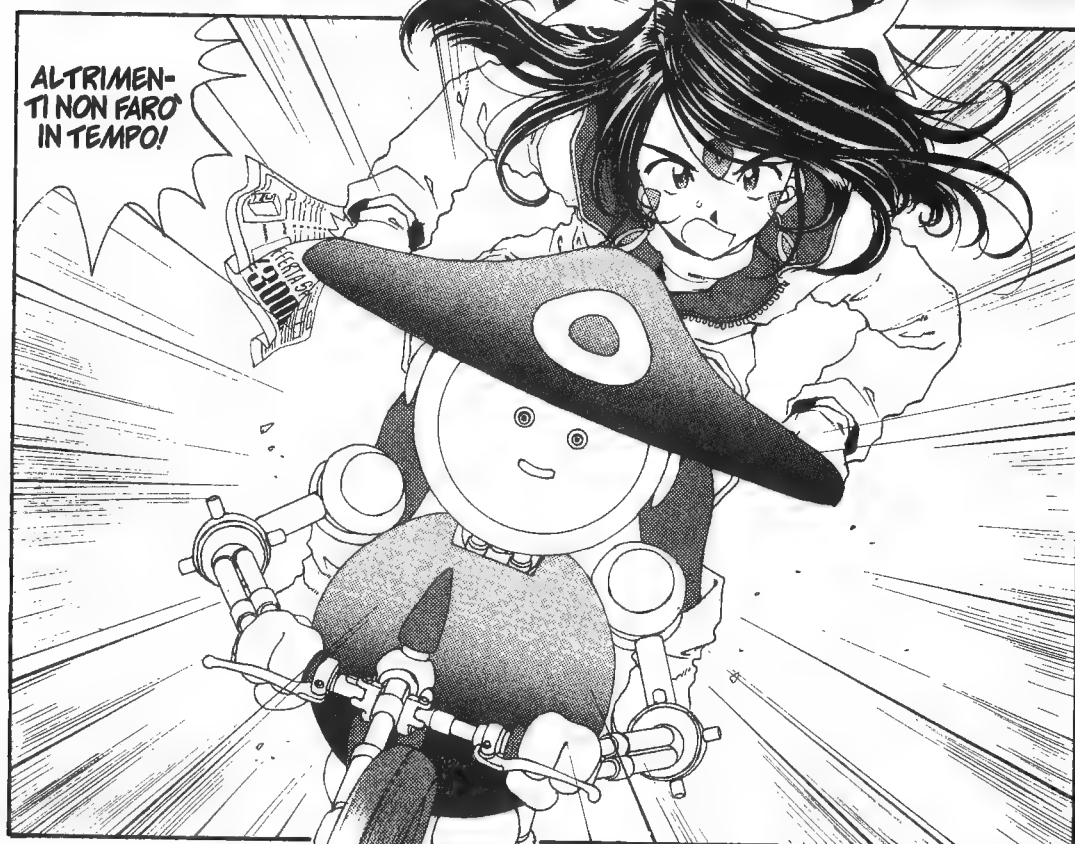
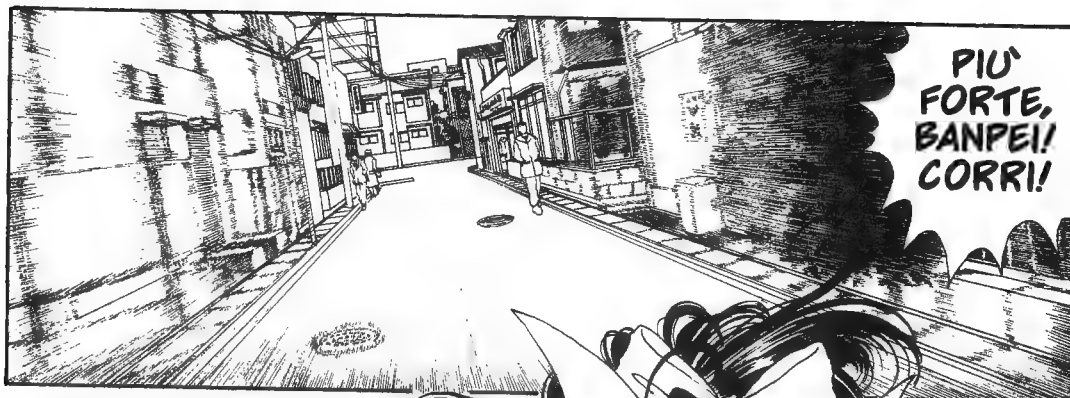
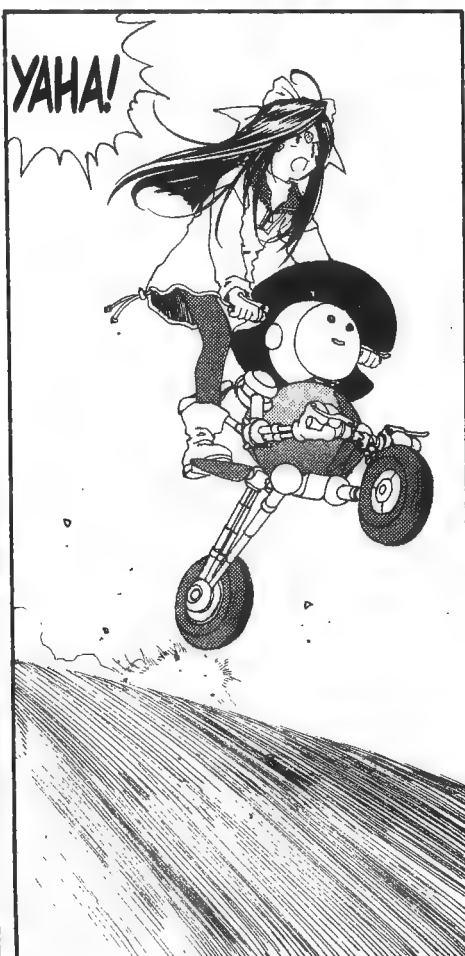
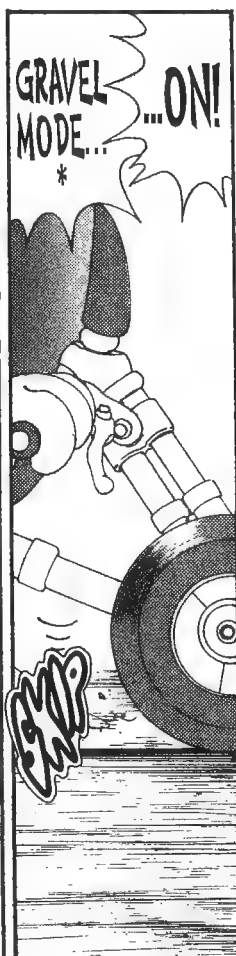
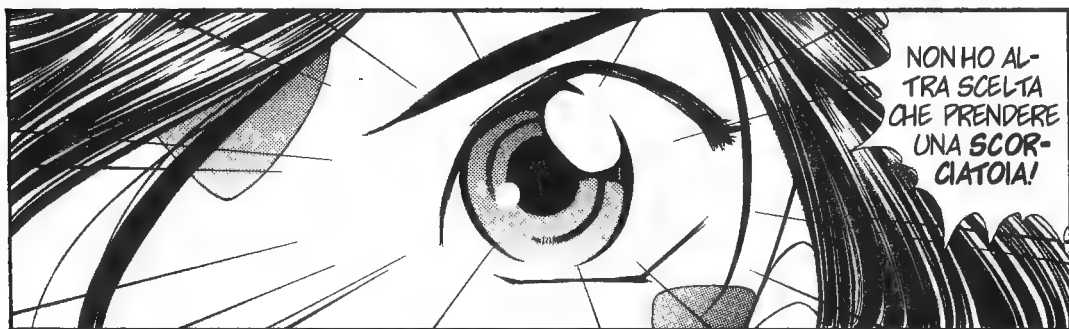
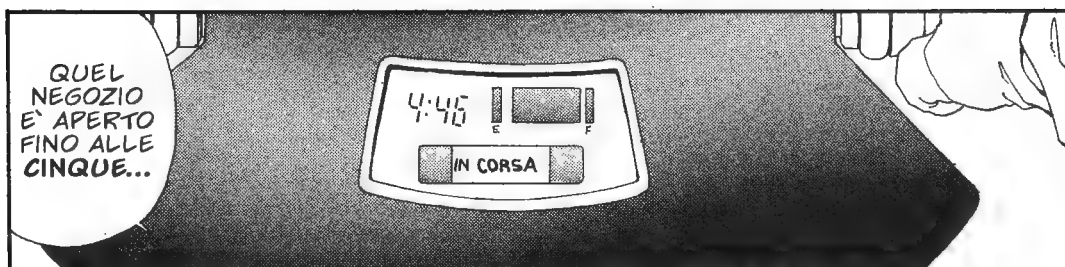
OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

# BENVENUTO

PIÙ FORTE, BANPEI! CORRI!
ALTRIMEN-TI NON FARÒ IN TEMPO!
AH, SE SOLO ME NE FOSSI ACCORTA PRIMA...
OFFERTA SPECIALE
SIMM 8M
¥3000

GRAVEL MODE... *

...ON!

YAHA!

* **GRAVEL:** TERMINE USATO NEI RALLY CHE INDICA UNA STRADA STERRATA. LA STRADA ASFALTATA, INVECE, SI CHIAMA **TARMAC**.

WHUMP

AAH!
AHIA!
BIP...
BENVE-
NUTO.

GRA-ZIE...
...PER LA TUA FIDUCIA.
BLINK...
BENVE-NUTO.

ZAP ZAP
...PER LA...
WHIRR
GRA-ZIE...
PISSSHH
TWOOOT
TWOOOT
...TUA...
PPSSHHH

AHIO, CHE MALE...

...IL MIO SEDERE...

FORSE HO SBAGLIATO, E HO PREMUTO IL PULSANTE DELL'ARRESTO D'EMERGENZA INVECE DEL BOOSTER...

DEVO TROVARE IL MODO DI DISTANZIARLI...

OH, NO! MANCANO SOLO TRE MINUTI!

SBRI-
GATI,
BANPEI!

IL GIORNO DOPO...

BAN-PEI!

DOVE SEI, BAN-PEI?

SE CERCHI IL ROBOT GUARDIANO, L'HO VISTO USCIRE POCO FA!

COSA?

DI SOLITO NON SEI TU A DIRGLI COSA DEVE FARE?

NON VORREI...

BENVE-NUTO.

GRA-ZIE...
...PER LA TUA FIDUCIA.

BENVE-NUTO.
GRAZIE PER LA TUA FI-DUCIA.
A VOI NON SEM-BRA FELI-CE?
BENVE...
...NUTI...
...NUTI...
...GRA-ZIE...
...PERRRR...
...LALALALA...

...TUR...
...FI...
...FIFI FIFIFI FIFI...

...DUCIA...
SHAKE SHAKE

OH, NO... DI NUOVO?
...CIACIA CIACIACIA CIACIA...

EH, GIÀ... D'ALTRA PARTE IL MIO POVERO MARITO L'AVEVA RACCOLTA DA QUALCHE PARTE, E NON ABBIAMO SPESO NIENTE PER AVERLA...

FLAP

HOPLA!

THUMP

RATTLE
RATTLE

BENVE-
NUTO.

GRAZIE PER LA TUA FIDUCIA.

TEMO CHE ORMAI ABBIA FATTO IL SUO TEMPO...
BENVE-
NUTO.

BE', SEMBRA DAVVERO FELICE, NO?
GRAZIE PER LA TUA FIDUCIA.

DOVE SEI STATO?

FAMMI VEDERE SUBITO IL TUO ARCHIVIO-MEMORIA!

IL FATTO CHE IL MIO GUARDIANO VADA IN GIRO COME GLI PARE E PIACE...
...NON MI FA PENSARE AD ALTRO CHE A UN'ANOMALIA NEL PROGRAMMA!

TAP

PROTECTED
QUESTO FILE E' PROTETTO. PER APRIRLO, INSERIRE LA PASSWORD.
PASSWORD

UH?!

BANPEI!

EHI, NON HO ANCORA FINITO!

MA... COSA SIGNIFICA QUESTO?!

CHE DIAVOLO GLI STA SUCCEDENDO...?
SALA DA TE' PER TUTTI
COME?
STAI PARLANDO DI BANPEI?
GIÀ! SPARISCE ALL'IMPROVVISO...
...E QUANDO TORNA NASCONDE QUALCOSA!

TEMO CHE SI SIA GUASTATO, QUINDI, SE LO VEDI IN GIRO...
...DOVRESTI SPEGNERGLI L'INTERRUTTORE GENERALE!
NON SI TRATTA DI UN GUASTO...
...PROBABILMENTE...
COSA?
E ALLORA COS'HA?!
SE NE SAI QUALCOSA, PARLA!
LASCIALO IN PACE PER QUALCHE TEMPO...

...

NO, MA...

BANPEI L'HO CO-STRUITO IO...

BLINK

WIIII
0502437
REPLAY
PAUSE

TI SEI INNAMORATO, VERO?
EHI, COCCO!

...QUANDO CAPITA A QUALCUN ALTRO... EH EH EH...
...E` STRAZIANTE...
INNAMORARSI...
IN COMPENSO...

WHIP

TRRRR

E` PAR-
TITO!
CD&LD&BOO
OPENING SAL
CD
LD
DVD

LA VUOI
SMETTE-
RE DI SE-
GUIRMI?

TI RICOR-DO CHE CI TROVIAMO SULLA STESSA SCOPA...
...STUPI-DOTTA!

AAAH! SCUSA!

BENVE-NUTO.

GRAZIE PER LA TUA FI-DUCIA.

BENVE-NUTO.

SUPPONGO CHE... STIANO SCAMBIANDOSI PAROLINE D'AMORE...
VORREI SAPERE COSA STA FACENDO...

SI È MOSSO!
ANDIAMOCENE!
UFFA, CHE NOIA! E IO CHE SPERAVO DI DIVERTIRMI...

BENE, ASPETTAVO PROPRIO QUESTO!

BLINK BLINK

ROLL ROLL
OH!
CLANK

SEMBRA CHE VOGLIA PORTARLA DA QUALCHE PARTE...

ASPETTA UN MO-MENTO!
MA... LA STA RUBAN-DO?!

MI SEM-BRAVA CHE CI FOSSE UN CLIEN-TE...

MUOVIAMOCI! DOBBIAMO RI-METTERE AL SUO POSTO QUELLA BAM-BOLA!

SÌ, MA DOVE...?
おでん

URD! SO-STITUISCI-LA TU!
COSA?!

OH, ACCI-DENTI!
S-SE NE ACCORGERÀ SUBITO CHE NON SONO LA SUA BAMBOLA MECCANI-CA...

SI È GUA-STATA DI NUOVO...?
...
HOPLÀ!
MA CHE...?!

FLOM
EHI...
WHAM
GXO!

STRANO... DI SOLITO TORNA A POSTO AL PRIMO COLPO...

AH...

AHI...

AGH...

G-GRAZIE! GRAZIE!

BENVE-
NUTO.

GRAZIE PER LA TUA FI-DUCIA.
TUMP

WHIRRR

BENVE-
NUTO.

GRA-
ZIE...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

**Cartoline da La Maddalena** (Faby '86), **dalla Costa Smeralda** (Alessia Biagiotti), **da Brindisi** (Anna Santese), **da Rimini** (Rudi Galvan e Andrea Siniscalco), **da Sofia** (Deniza Zenari) **e persino da Mirabilandia** (Sandro De Cristofaro)! **Il ritorno dalle vacanze (anche se dovrei definire le mie vacanze come un viaggio d'affari) mi ha fatto trovare tante testimonianze del vostro affetto, e ne sono davvero felice! Meglio passare subito alle vostre lettere, altrimenti mi commuovo... Anzi, facciamo un po' di spazio ad alcuni amici in cerca di corrispondenti, visto che la maggior parte dei nostri lettori sembra proprio averne bisogno!**

Ho 23 anni, e sono alla disperata ricerca di amiche che amino come me il mondo Jap e tutto ciò che lo riguarda!
**Anna Santese, via Lallone 1, 71020 Monteleone di Puglia (FG)**

A tutti gli otaku di Cosenza e provincia: cerco amici che condividano con me la passione per i manga per realizzare insieme una vera e propria fanzine! **Cristina D'Alberto, via Kennedy 81/9, 87036 Roges di Rende (CS)**

Sono un fan di **Ushio e Tora** e spero che qualche manga fan voglia scrivermi e conoscermi: **Davide Airoldi, via Mons. Pozzi 16, 23868 Valmadrera (LC)**

A tutti gli ammiratori di **Sailor Moon**, **Saint Seiya**, delle Clamp, di Hojo e naturalmente di **Kappa Magazine**: vi prego, fatevi sentire! **Angelica Botti, via G. Galilei 10, 25060 Collebeato (BS)**

Sei un wu o un Sanzhiyan in cerca dei tuoi simili? Pensi di essere l'ultimo superstite dei fan di **3x3 Occhi**? Sappi che è nato un nuovo fan club di questo manga, con la sua relativa fanzine! Per informazioni e iscrizioni: **Salvatore Fabbiamo, via Mario Nicoletta 77, 88900 Crotone**.

Stiamo cercando di riunire un gruppo di amici che sappia andare oltre la semplice passione per l'universo giapponese, con cui trovarsi e uscire. Fatevi sentire! **Franco Todesco, P.zza S.ta Maria 9/a, 35030 Uò (PD), tel. (0347) 4064095**

**E ora passiamo a qualche riflessio-**

**ne sulla nostra rivista, non prima però di aver salutato Francesco Caiazzo di Napoli, un quattordicenne davvero affamato di dossier e informazioni.**

**K88-A**
Mi chiamo Massimo, e due anni fa mi sono iscritto a un corso di giapponese dove ho conosciuto una ragazza dolcissima chiamata Sara. Abbiamo trascorso quasi sei splendidi mesi insieme. Eravamo anche accomunati dalla stessa passione per i manga e avevamo deciso di fare un viaggio insieme in Giappone. Poi, un mese prima della partenza, mi cade tutto addosso. Sara mi lascia senza motivo e io perdo il viaggio in Giappone. Lei era là a divertirsi, e io qui a soffrire.
Ho deciso di raccontarvi questa storia perché spero che la pubblichiate su **Kappa Magazine**. Un favore che vi chiede un lettore assiduo con il cuore spezzato. Sara legge sempre la vostra rivista e vorrei dirle: «Ti amo ancora e ho un bisogno disperato di parlarti». **Massimo**

**Ancora una volta la nostra rivista ammiraglia assolve a un compito piacevole e delicato, trasformando questa rubrica nella vostra posta del cuore. Se Sara leggerà questo tuo intervento potrà mettere ordine nei suoi sentimenti e forse tu potrai finalmente capire perché se n'è andata. E se la freccia di Cupido tornerà a scoccare, avrete la mia benedizione!**
**Prima di chiudere voglio dedicare due parole a un amico che mi ha chiesto consiglio senza darmi però gli strumenti per aiutarlo davvero. Caro Shinji, il fatto che tu ti sia firmato con uno pseudonimo significa che non ti fidi completamente di me (avresti potuto chiedermi semplicemente di non pubblicare il tuo nome), e per questo ho pensato seriamente di non essere la persona più adatta per risolvere il tuo problema. Avresti potuto aprirti di più, scrivere una lettera più approfondita e quindi rileggertela, magari dopo un paio di giorni. In questo modo avresti forse capito cosa c'è che non va, decidere se cercare amici che abbiano i tuoi stessi hobby (ho pubblicato apposta gli indirizzi di alcuni fan in cerca di corrispondenti) o se invece mettere da parte per un po' la tua passione (uno sport o qualche corso privato potrebbero farti conoscere un sacco di nuova gente con cui trovare cosa dire). Sei ancora in tempo per farlo. Come vedi non mi sono tirato indietro: se sei all'ascolto, pensaci...**

**K88-B**
Cara Star Comics, vorremmo segnalarvi l'apertura di un sito su Riyoko Ikeda, realizzato da noi:
http://space.tin.it/lettura/cgacd/manga/ikeda/index.html
Presto ne attiveremo anche uno su Masakazu Katsura, uno sulle Clamp e uno su **La storia dei tre Adolf** di Tezuka. **Michele & Olga**

**Non mancherò di visitare il vostro sito, così come spero i nostri lettori. Per la cronaca, è sempre più vicina l'ora del sito ufficiale dei Kappa boys e di Mondo Naif: mi sto muovendo in prima persona assieme a Barbara, e tra qualche mese ne vedrete delle belle!**

**K88-C**
Salve, mitici! Vi scrivo questa mail, oltre che per farvi i complimenti di rito, per esporvi una piccola lamentela... Essendo entrata nel mondo dei manga da poco più di un anno, ho dovuto comprare molti arretrati che... mi si sono disfatti in mano perdendo quasi tutte le pagine per strada! Così non è molto facile leggerli... Vorrei anche farvi un paio di domande:
1) Potreste pubblicare il mio indirizzo mail (**Rina35@freemail.it**) su una delle vostre pubblicazioni? Va bene una qualsiasi, tanto le leggo quasi tutte!
2) **Video Girl Ai** verrà pubblicato nel formato originale?
Ciao ancora da **Ely Anisetti, Crema**

**Mi dispiace davvero molto per i tuoi arretrati. I primi manga confezionati dalla Star Comics hanno avuto**

**qualche problemino di tenuta, oggi fortunatamente superato. Devi sapere che in tipografia erano abituati a stampare soprattutto supereroi, ossia albi in grande formato, a colori, e per giunta spillati! Non è stato facile imparare a incollare bene albetti tascabili, stampati su una carta diversa per meglio assorbire il bianco e nero.** Video Girl Ai Deluxe **(deluxe nella confezione, non certo nel prezzo) uscirà a febbraio: oltre a rispettare il formato e il numero di pagine originale, avrà una lettura 'alla giapponese', un nuovo lettering e nuovi adattamenti. Un'edizione nuova di zecca, quindi, per celebrare una delle serie più appassionanti che il Giappone abbia mai prodotto.**

**K88-D**

Cari K-boys, sono un ragazzo di Roma che segue da anni TUTTE le vostre testate (vi assicuro che è una bella spesa!). Vi scrivo per farvi una sola domanda: rivedremo mai **Guyver** su una delle vostre testate (è passato quasi un anno dall'ultima pubblicazione), oppure non esce più neanche in Giappone? Vi prego di farmi avere notizie al più presto tramite e-mail. Distinti saluti, **Luca Valeri**

**Dovrai 'accontentarti' di una risposta su Kappa, mio caro. Leggiamo tutte le e-mail che ci vengono lanciate, ma non abbiamo proprio il tempo per rispondere a tutti in rete, quindi non me ne volere. Sappi che in Giappone i diritti di** Guyver **sono passati da un editore a un altro (e più precisamente da Tokuma a Kadokawa), e quest'ultimo ha deciso di ristampare l'intera serie prima di dare alla luce i nuovi episodi. E' solo una questione di tempo, quindi... I diritti per l'Italia rimangono ovviamente alle Edizioni Star Comics, e la collana che ospiterà il nuovo volume sarà ancora** Storie di Kappa.

**K88-E**

Carissimi kappa boys, chi vi scrive è una vostra assidua lettrice, vi seguo infatti sin dal primo numero di **Kappa Magazine** del lontano luglio 1992! Questa che state leggendo è la prima lettera che vi scrivo, anzi, è la prima lettera in assoluto che scrivo a un giornale, e questo a causa della mia pigrizia (e al fatto che non ho mai veramente creduto che i redattori di un giornale leggessero realmente tutta la posta a loro indirizzata). Approfittando del vostro indirizzo di posta elettronica ho deciso di far sentire anche la mia voce. Complimenti per la pubblicazione dello **Tsukasa Hojo Illustration Book** a un prezzo così popolare e con un'edizione tanto curata. Hojo è uno dei miei autori preferiti: esistono altre storie brevi di **Splash!** o quelle pubblicate sul libro sono le uniche? Ci sono possibilità di leggere **Taxy Driver**, di cui mi sono innamorata non appena letta la trama? Pubblicherete altri libri di illustrazioni? I miei autori preferiti sono Katsura, Yuzo Takada, Akemi Takada e Mikimoto. Per quanto riguarda **Express**, devo dire che a me non dispiace la formula e trovo il numero di pagine adeguato, anche se non tutti i fumetti pubblicati mi piacciono (detesto **Holly e Benji**, mentre **Yu Yu Hakusho** è stata una piacevole sorpresa). Quello che non mi va giù è il formato: è troppo grande (credo che i disegni ne risentano) e la spillettatura centrale è orribile. Riguardo a **Kappa Magazine**, trovo ancora che sia la migliore rivista contenitore in circolazione. Le storie brevi che pubblicate saltuariamente nei vari **Kappa Plus** sono autoconclusive, o sono gli episodi pilota di una serie? Le mie preferite sono **Saint Cloth**, **Ai love you x 2** e **Hybrid Kids**: ne esistono altri episodi? Vorrei sapere inoltre se **Changing Fo** si è concluso, o se ne esistono altri episodi, perché sinceramente non mi dispiaceva. E quanto è lunga la serie di **Genzo**, che mi piace veramente un sacco? Concludo con **Amici**: premesso che gli shojo mi piacciono moltissimo, quelli pubblicati su **Amici** non mi soddisfano affatto! D'accordo che avete il traino delle serie animate trasmesse da Mediaset, ma non trovate che il target per il quale sono state scritte sia veramente basso? L'unica ragione per cui leggo la rivista è **Una ragazza alla moda**, che ha una storia e dei disegni più adulti. **Utena**, invece, mi sta piacendo molto. A proposito, come sono i suoi dati di vendita? Esistono tantissimi shojo che desidererei leggere, e che credo saprebbero essere molto più coinvolgenti. Faccio solo qualche esempio: **Tenshi no Tattoo** di Chiho Saito, **Yami no Purple Eyes** di Chie Shinoara, **Vampire Miyu** (non conosco il nome dell'autrice, ma disegna benissimo!), e soprattutto tutti quelli delle Clamp, **Clover** in testa! Se **Amici** non ha avuto tanta fortuna, non potrebbe essere a causa delle storie, e non del genere? Inoltre vorrei chiedere a Barbara di riprendere la sua rubrica sugli shojo: se non possiamo leggerne molti, almeno vorremmo conoscere qualche trama! Adesso concludo, perché credo che una lettera troppo lunga potrebbe spaventarvi. Lo so che non avete molta simpatia per le e-mail, ma vi prego di tener conto delle mie richieste. Grazie, ciao e in bocca al lupo per i vostri programmi futuri! **Rossella Sartorius, Napoli**

**Finalmente ti sei decisa a scriverci! Ben vengano le e-mail se riescono a smuovere anche una pigrona come te! Quante osservazioni, e che occhio! La pensiamo proprio come te, e qualche tuo consiglio è già diventato realtà! Contiamo di fare altri libri illustrati, primo fra tutti quello dedicato a Masakazu Katsura, mentre le short stories di Tsukasa Hojo (compresa** Taxi Driver**) troveranno tutte spazio sulla nuovissima** Point Break, **da dicembre in edicola. Da questo mese ho preso il controllo di** Express, Holly e Benji **sono migrati in monografico (da febbraio saranno infatti su** Techno**) e sulla nostra maxi-rivista è apparso** Rookies **(uno dei miei titoli preferiti assieme a** Mars, **che presto leggerete su** Amici**).** Saint Cloth, Ai love you x 2 **e** Hybrid Kids **sono storie autoconclusive, e purtroppo non è mai entrata in cantiere una vera e propria serie.** Changing Fo **è in dirittura d'arrivo (al termine mancano appena tre episodi), mentre** Genzo **continua con successo (ma a rilento) anche in Giappone.** Amici **non ha mai avuto problemi con le vendite, e se abbiamo preferito la formula a volumetti è solo per non mischiare più fumetti dal target così diverso. I prossimi saranno tutti adulti, da** Mars **a** Kanon **(di Chiho Saito), fino a** Niji no Densetsu **(di Chieko Hara). Gli shojo che tu citi sono i nostri preferiti, anche perché li abbiamo presentati proprio io e Barbara nelle nostre rispettive rubriche: vedremo quale apparirà sotto il marchio della stella. Di** Utena **pubblicheremo anche uno speciale fuoriserie ispirato all'omonimo e nuovissimo film per il grande schermo, mentre delle CLAMP ci siamo aggiudicati sia** Clover, **sia** Sakura... **Contenta? Spero di sì, e con questa bella notizia saluto tutti!**

**Massimiliano De Giovanni**

BUG PATROL di Tadatoshi Mori
RICORDI

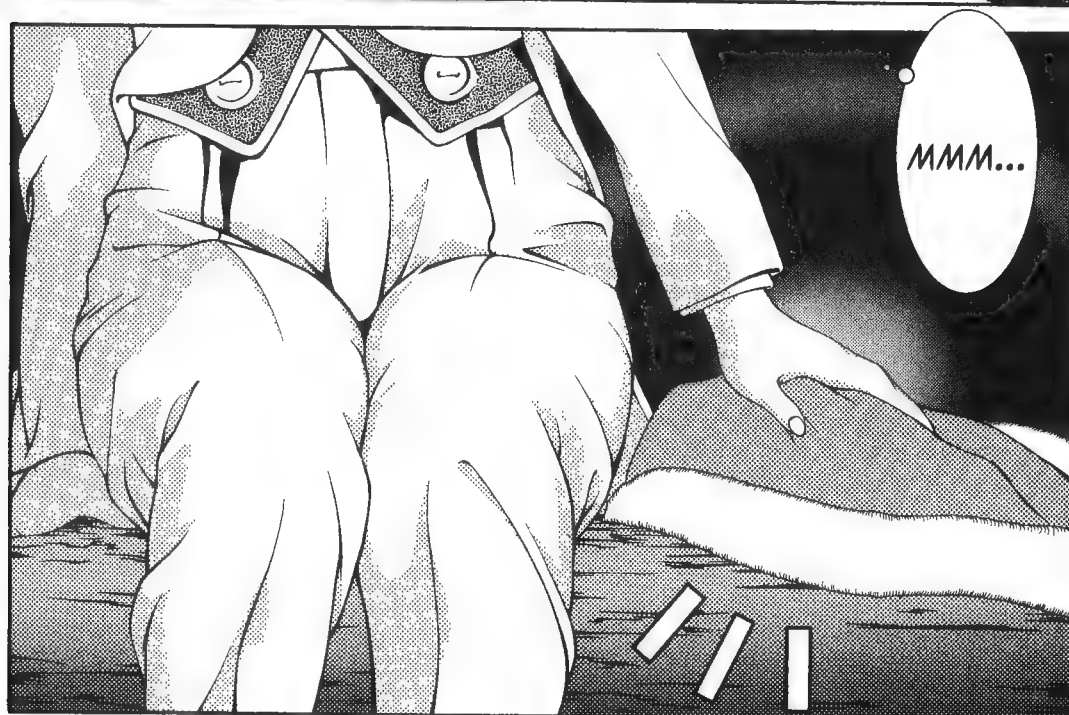
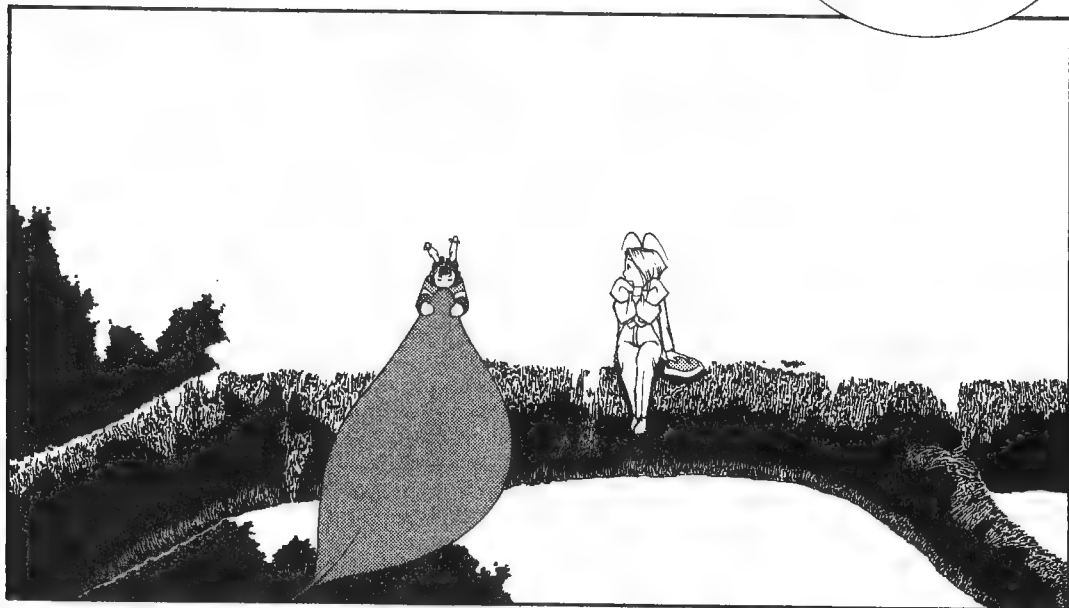
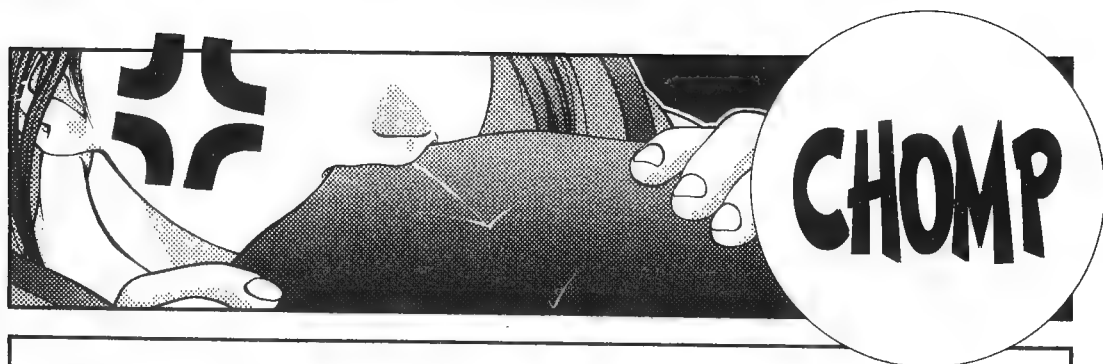
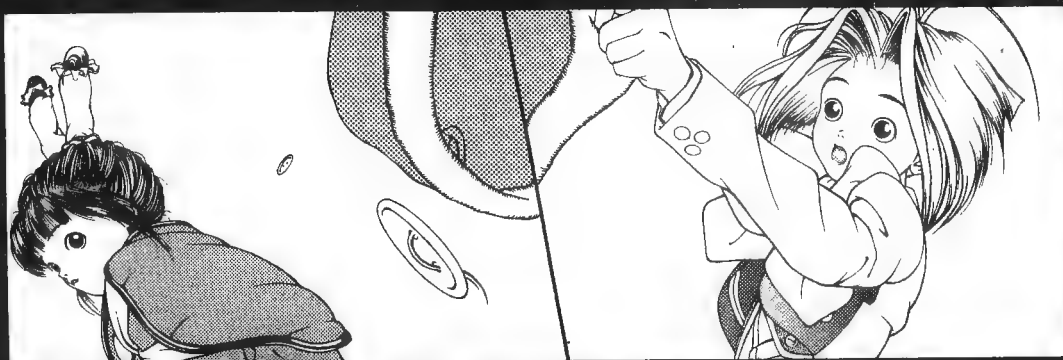
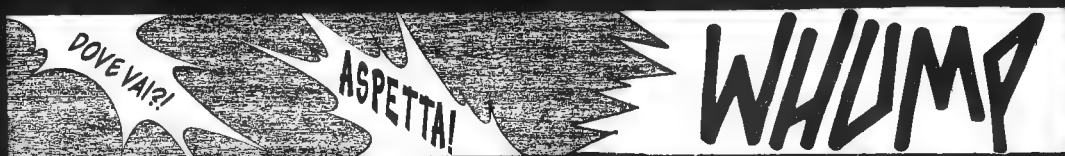
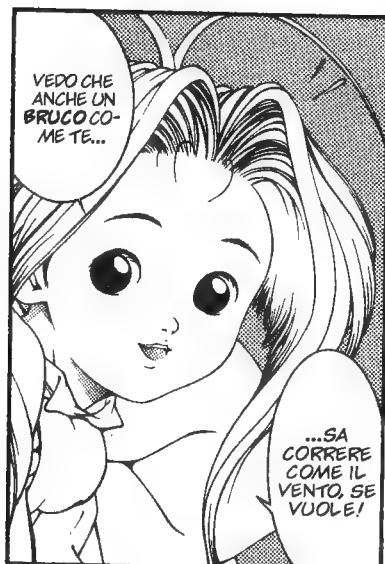
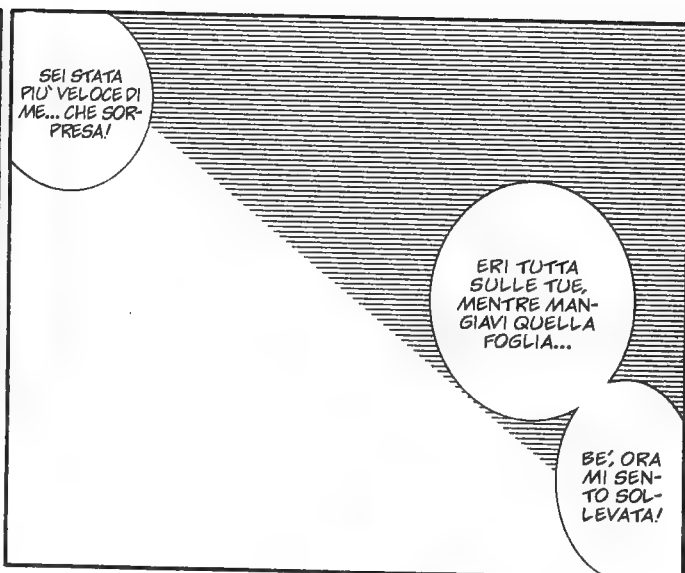
CHOMP

MMM...

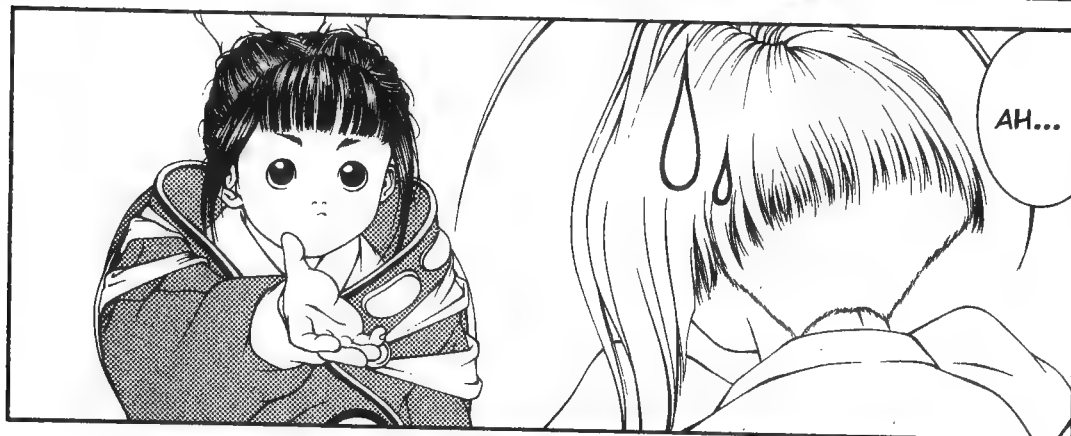
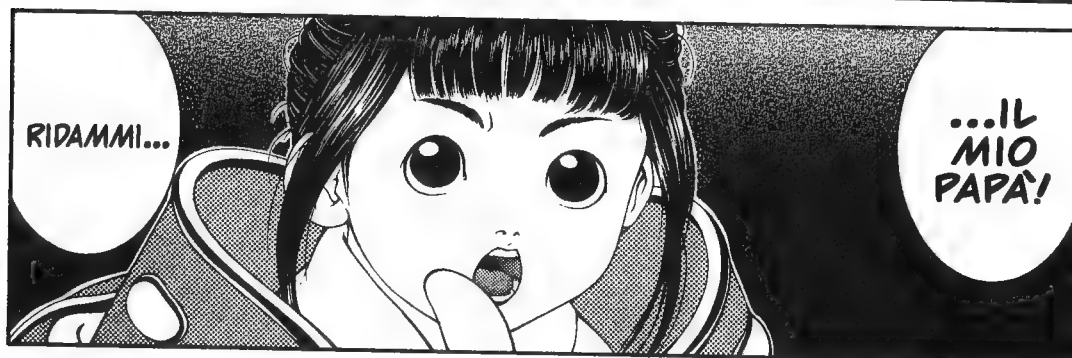
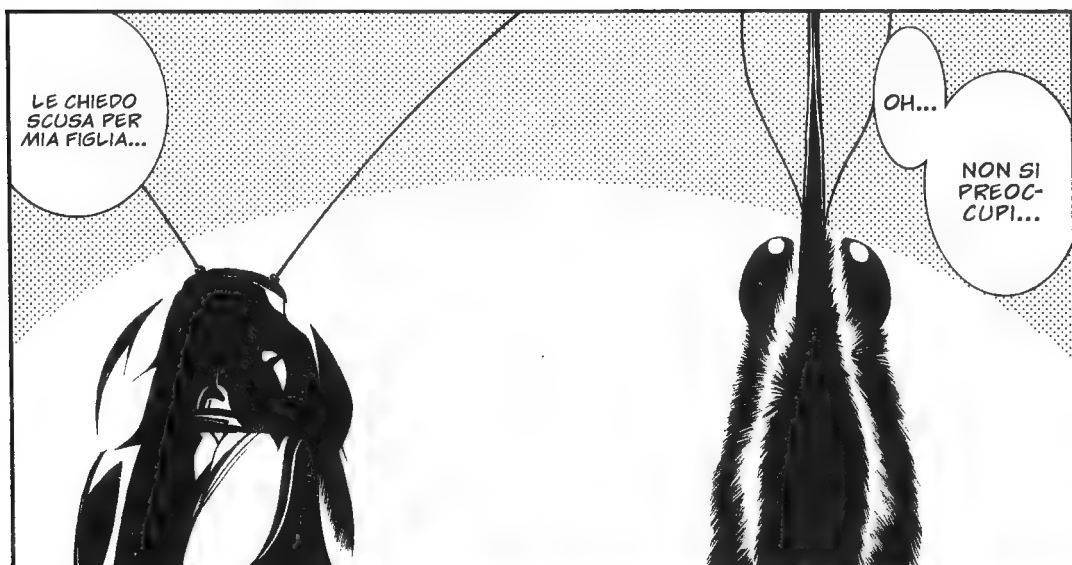
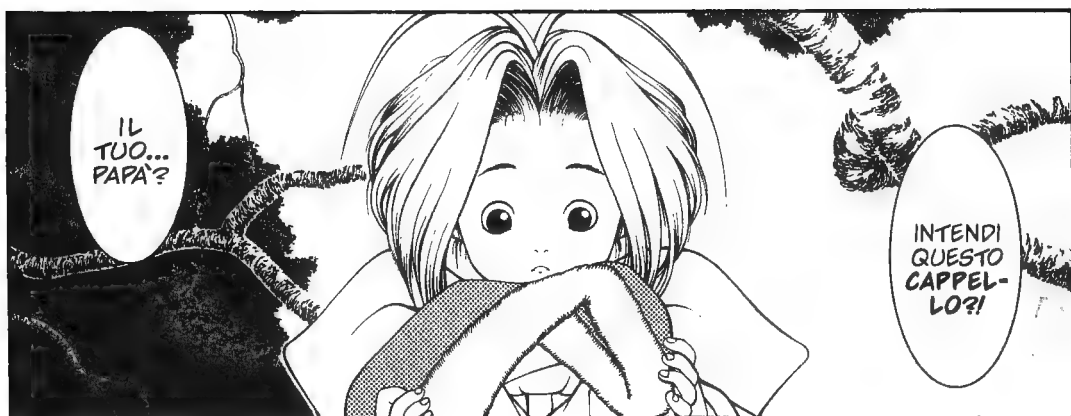
VEDIAMO UN PO'SE IN QUESTO MODO...

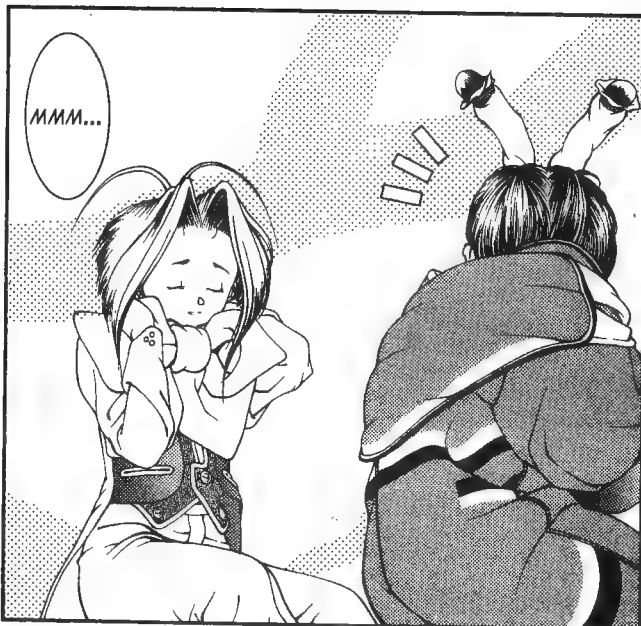
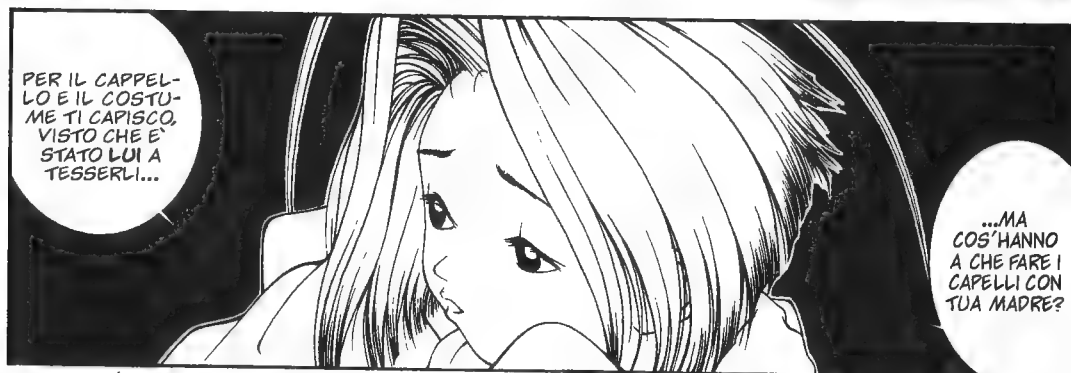
DOVE VAI!?!
ASPETTA!
WHUMP

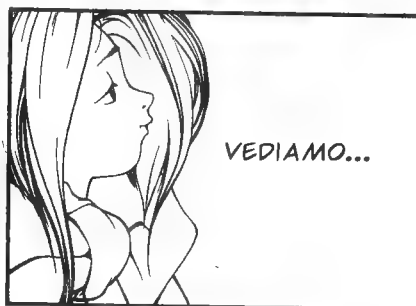
AH...
EHM...

OOOHHHH

VEDO CHE ANCHE UN BRUCO COME TE...
...SA CORRERE COME IL VENTO, SE VUOLE!
SEI STATA PIU' VELOCE DI ME... CHE SORPRESA!
ERI TUTTA SULLE TUE, MENTRE MANGIAVI QUELLA FOGLIA...
BE', ORA MI SENTO SOLLEVATA!
VEDO CHE STAI BENE E NON...
NON STO AFFATTO BENE!
AH...
RIDAMMI...
...IL MIO PAPÀ!

INTENDI QUESTO CAPPELLO?!
IL TUO... PAPÀ?

OH...
NON SI PREOCCUPI...
LE CHIEDO SCUSA PER MIA FIGLIA...

LEI DICE...?
...CHE SIA STATO MEGLIO COSÌ...
ANZI, IO CREDO...

IL CAPPEL-
LO RAPPRE-
SENTA MIO
PADRE...

...E I
CAPELLI
LA MIA
MAM-
MA..

MMM...

PER IL CAPPEL-
LO E IL COSTU-
ME TI CAPISCO,
VISTO CHE E`
STATO LUI A
TESSERLI...
...MA
COS'HANNO
A CHE FARE I
CAPELLI CON
TUA MADRE?

PERCHE`
NON LO
INDOVI-
NI?

VEDIAMO...

UH!

PER CASO, E' UNA PAR-RUCCA?

MACCHE' PARRUC-CA!

POVERINA...

LI HO LASCIATI COSI' COM'ERANO L'ULTIMA VOLTA CHE SONO ANDATA CON LEI DAL SIGNOR CERAMBICE!

L'ULTIMA VOLTA...?

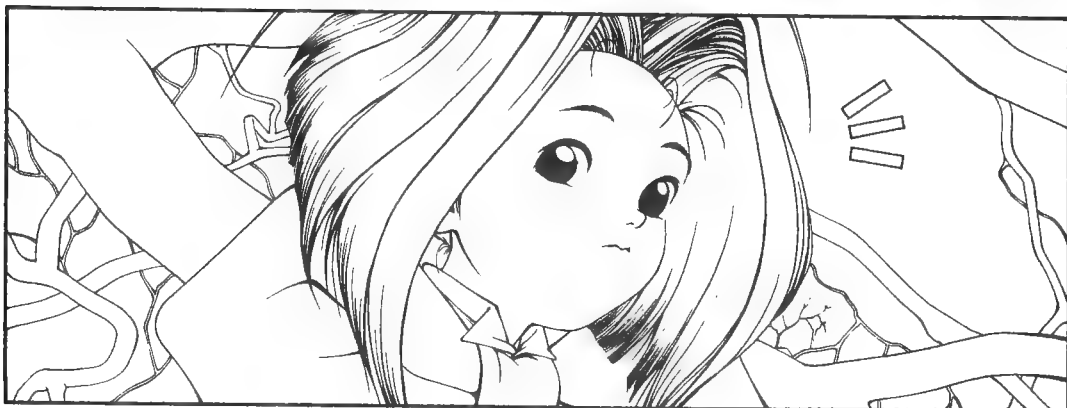
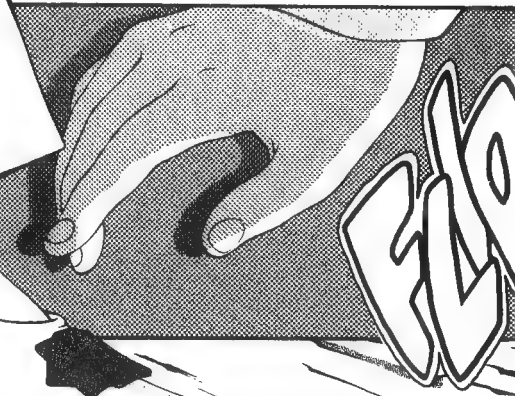
A ME PIACE TENERE I CAPELLI LUNGHI PERCHÈ...

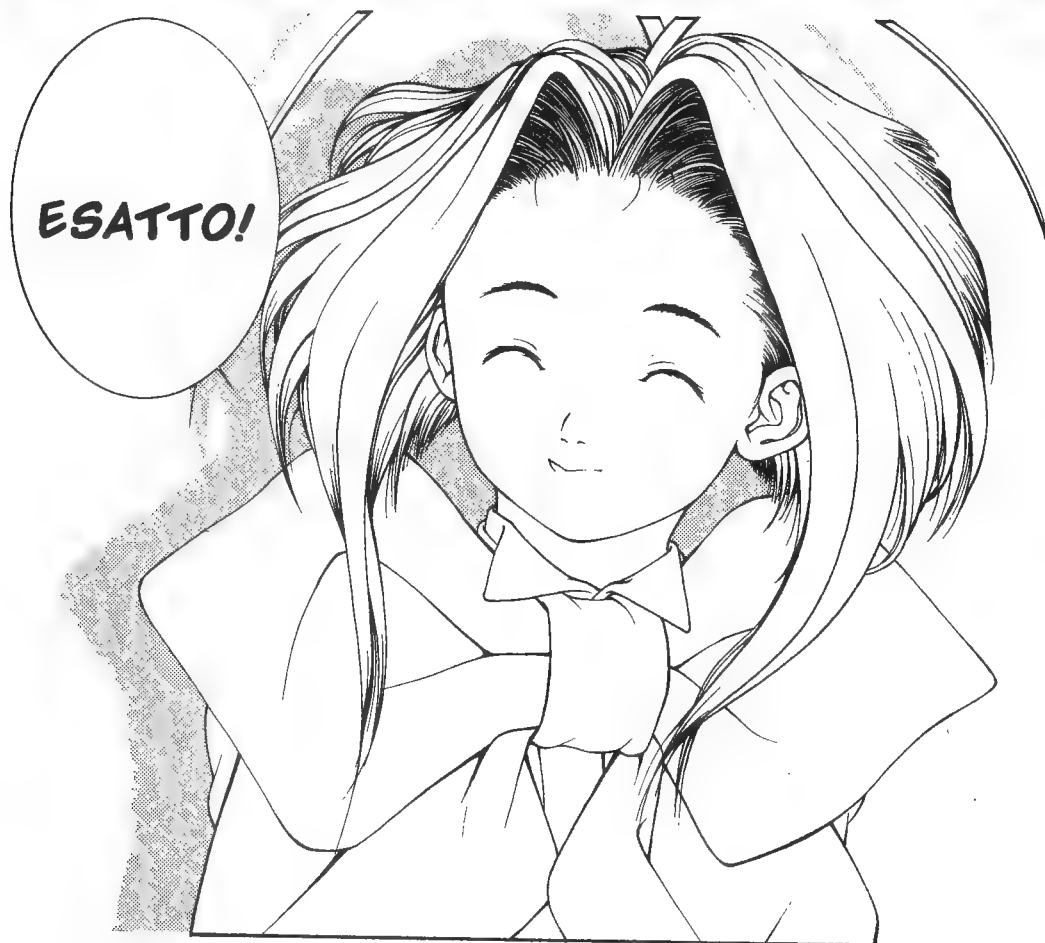
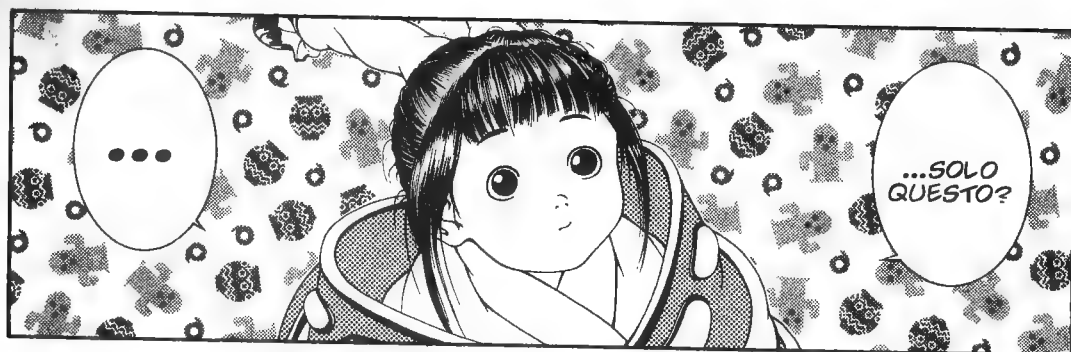
...LAGGIÙ IN FONDO SONO RIMASTI I RICORDI DELLA MIA MAMMA...

FLAP

...MENTRE NEL COSTUME CI SONO QUELLI LEGATI AL MIO PAPÀ...

IO CREDO CHE TENERE CARI QUESTI RICORDI...

...SIGNIFICHI CONTINUARE A VOLER BENE AI MIEI GENITORI...

ANCH'IO...
...FACCIO UNA COSA PER PAPÀ E MAMMA!
IO SONO FELICE DI FARLA, E SO CHE È COSÌ ANCHE PER LORO...
E COS'È? **DAI, DIMMELO!** VOGLIO FARLO ANCH'IO!
EH EH EH...

QUELLO CHE FACCIO PER LORO È... CER-CARE DI NON MORIRE!

ESATTO!

BUG PATROL di Tadatoshi Mori

# NOI DUE

Ci rivedremo fra tredici anni, all'auditorium!

# MORTE 4

MORTE

# MORTE

EHI!
DAI, DIMMELO!
IN UN POSTO CHE TI PERMETTERÀ DI VIVERE A LUNGO!
NON PREOCCUPARTI E LASCIA FARE A ME!
EHI, C'È QUALCUNO?
ECCOMI, ARRIVO!

WHOMP

SEI L'UL-TIMA DEL CORSO DEI MACAONI...

BARBIERE
NOOO!
NO!
NO!
NO!
NO!
NO!

NO!
...MA PERCHE` ODII TANTO TAGLIARTI I CAPELLI...?
CAPISCO I TUOI SENTIMENTI NEI CONFRONTI DELLA MAMMA...

NON VOGLIOOO!
ARRRGH!
NOOOO!
MMM...
FORSE SONO STATA UN PO' PREPOTENTE...

...PERCHE`...
PERCHE`...

...VERRO' RIDOTTA IN QUEL MODO!
UH?

FATTO!
BA
BOING
NOOOH!
BE'... F-FORSE È NATURALE CHE NON VOGLIA ESSERE RIDOTTA IN QUELLO STATO...
...GIÀ, DECISAMENTE NATURALE...
COMUNQUE SIA...
...SE NON SI RASA ADESSO...
...NON DIVENTERÀ NERA IN QUESTO PUNTO...
...E PER TE SAREBBE UN BEL GUAIO!
NOOOO!
CAPISCO CHE TU VOGLIA ASSOMIGLIARE A TUA MADRE, DA ADULTA...

ORA CHE CI PENSO, LA MAMMA...
...NON AVEVA QUELLA STRISCIA NERA...
UN MACAONE COSÌ È MOLTO RARO...
SICURAMENTE SARÀ STATA CATTURATA...
...DA QUALCHE ESSERE UMANO...
ESSERE CATTURATI... SIGNIFICA...

# MORTE

TUA MADRE ERA DIVENTATA UN INSETTO SENIOR TENENDO I CAPELLI LUNGHI...
VOI DOVRETE TAGLIARLI COME SI DEVE...

...ALTRIMENTI RISCHIATE CHE UN ESSERE UMANO VI CATTURI!
SÌ...

MORIRE...
NON CAPISCO BENE COSA SIGNIFICHI...
...MA CREDO CHE SIA QUALCOSA DI MOLTO TRISTE...

PERCHE' ORA...
...IO STO PIANGENDO...

...IO...
IO... E PAPÀ...

LI...
...TAGLIERÒ!
...SIAMO TRISTI...

SENTI...
AL CONTRARIO DEL CORSO DEI MACAONI, PER IL CORSO DEGLI **SCARAFAGGI** È **OBBLIGATORIO** FAR CRESCERE I CAPELLI!
A ME, INVECE, PIACE PORTARE I CAPELLI **CORTI**, E PER QUESTO MOTIVO HO FATTO MOLTI CAPRICCI...

PERÒ, ALLA FINE, HO DECISO...
...DI LASCIARMELI CRESCERE...
PER ME, PER PAPÀ, PER MAMMA... E ANCHE **PER TE!**

GRAZIE!

SU, TORNIAMO A CASA!
MAMMA!

LE HAI CHIESTO SCUSA PER IL CAPPELLO?!
AH...

SCUSAMI PER IL CAPPELLO...
NON PREOCCUPARTI!

CI RIVEDREMO NELL'AUDITORIUM!

...SÌ!
ANCH'IO...

...MI TAGLIERÒ I CAPELLI... LO FARÒ PER ME, PER PAPÀ, PER MAMMA E PER...
PER...?!
OH, NO!

NON LE HO CHIESTO COME SI CHIAMA!
MA LE HO COMUNQUE PROMESSO CHE CI SAREMMO RIVISTE...
FINCHE` NON SAREMO PROMOSSI DAL TERZO AL SECONDO ORDINE DELLA SQUADRA JUNIORES, DOVREMO STUDIARE IN EDIFICI SCOLASTICI SEPARATI PER CORSO...
QUINDI, LA PROSSIMA VOLTA CHE CI INCONTREREMO, SARÀ FRA TREDICI ANNI...
..PER ALLORA, AVRÀ SICURAMENTE DEI BELLISSIMI CAPELLI LUNGHI E NERI!
AH, GIÀ!
ZACK

SCRIVERÒ UN APPUN-
TO SULL'AGENDINA...

..TANTO PER NON DI-
MENTICARLO...

BUG PATROL - CONTINUA

# Il manga d'autore, intenso e suggestivo, nel segno inconfondibile di
# Keiko Ichiguchi

Qualche anno fa l'Italia ha conosciuto il talento di Keiko Sakisaka grazie al volume **Oltre la porta**, realizzato tra Osaka e Bologna in esclusiva per il nostro Paese.

Quattro storie ai confini della realtà che hanno segnato per la brava autrice giapponese una svolta creativa, anticipando di qualche mese il suo passaggio dalla casa editrice Shogakukan a Kodansha.

Da allora sono nati diversi progetti per la rivista "Amie", i fan nipponici hanno avuto modo di apprezzare romanzi a fumetti come **1943** e **America**, e il pubblico italiano ha atteso con pazienza di ritrovare il segno di Keiko e la sua innata capacità di raccontare le emozioni.

E' proprio l'Italia, terra a lei tanto cara, a sostenere un evento editoriale di straordinarie proporzioni.

Una serie di progetti sono infatti al varo per presentare il poliedrico talento di un'artista che per l'occasione ha deciso di rinunciare al suo pseudonimo e di firmarsi finalmente con il suo vero nome.

Non più Keiko Sakisaka, quindi, ma Keiko Ichiguchi.

Il 1999 l'ha vista protagonista di tre differenti storie a fumetti: **La vista sul cortile** (pubblicata in Giappone sul magazine di Shogakukan "Bessatsu Shojo Comic"), **America** (serializzata nel già citato "Amie" di Kodansha) e **Peach!** (scritta e disegnata appositamente per il nostro paese).

E' la rivista per librerie **Mondo Naif** ad aver riaperto a Keiko le porte dell'Italia.

Sul neonato trimestrale della Kappa Edizioni è infatti serializzato l'inedito **Peach!**, un manga unico nel suo genere: per una volta, infatti, noi italiani siamo visti e analizzati attraverso gli occhi di una ragazza giapponese che si trasferisce a vivere a Bologna, dividendo un appartamento con altri ragazzi.

Siamo soliti osservare le differenze culturali degli altri paesi, ma non capita spesso di scoprire le proprie manie e le proprie debolezze in maniera distaccata e obiettiva.

E così, tra l'ironico e il malinconico, ci imbatteremo nel bel dirimpettaio che gira per casa mezzo nudo, parteciperemo a uno scambio di messaggi attraverso un'improvvisata carrucola, assisteremo alla nascita di un amore, all'enfasi che può nascere attorno a una ragazza nipponica. E dei drammi che questo può portare.

**La vista sul cortile** (in origine, Nakaniwa no Fuke) è uscito invece a marzo nella collana libraria di **Mondo Naif**. In un unico volume leggiamo tre episodi che entrano gli uni negli altri per fotografare la vita di tre ragazze tra i 15 e i 16 anni. La prima è Misuzu, innamorata del leader del gruppo di sostegno della squadra sportiva liceale.

Takashi, protagonista del secondo episodio, è amica di Misuzu e vive un rapporto conflittuale con la propria

La copertina dell'edizione giapponese di **America**. Il volume italiano avrà una copertina nuova di zecca, realizzata da Keiko Ichiguchi in esclusiva per le Edizioni Star Comics.

altezza fuori dal comune e con un nome troppo... maschile! Se le due ragazze sono già al liceo, la protagonista del terzo episodio frequenta ancora le scuole medie. Sonomi, questo il suo nome, è innamorata di un suo amico d'infanzia, di qualche anno più grande di lei: il ragazzo è però nello stesso liceo di Misuzu, e nutre per quest'ultima

un certo interesse...
Grazie a un montaggio davvero atipico per uno shojo manga, l'impulsività di Sonomi arriverà a scontrarsi con la dolcezza di Misuzu, mentre Takashi cercherà di vincere le sue angosce per far breccia nel cuore di un compagno di scuola. Una storia a tratti autobiografica che si svolge nel liceo di Osaka frequentato dalla stessa autrice, una commedia scolastica che ci fa scoprire aneddoti curiosi sull'adolescenza in Giappone, un manga in prima traduzione mondiale che ha anticipato in grande stile l'evento di quest'autunno.
Le Edizioni Star Comics si sono assicurate per la collana **Storie di Kappa** il recentissimo **America**, di cui si è parlato spesso anche su **Sailor Moon**.
Un volume autoconclusivo che si rivolge a un pubblico più adulto e riflessivo, che parla di sogni e della difficoltà di realizzarli, che indaga tra gli animi di sei amici legati dal mito americano. Al centro della storia troviamo ragazzi giapponesi come tanti: un'aspirante scrittrice, un promettente chitarrista, un appassionato di musica rock, una ragazza ritardata, una donna che ha studiato in America e un ragazzo mezzo americano e mezzo giapponese. I sei si trovano per caso in un bar di Osaka e diventano amici, parlano e si raccontano i sogni che custodiscono nel proprio cuore. Una cosa li accomuna: la voglia di raggiungere l'America. Non è comunque facile continuare a sognare, né realizzare i propri sogni, e alla fine solo uno di loro riuscirà a partire per il Nuovo Continente. Una storia molto sentimentale e un po' crudele, un manga d'autore da leggere e da rileggere, una storia quotidiana e naif. In uscita a ottobre in tutte le edicole italiane, **America** è la dimostrazione che il fumetto giapponese può ancora raccontare storie profonde, e questo libro si candida sin d'ora a divenire un classico dei manga.
E se vi incuriosisce sapere come è nato, curiosare tra le matite e le caratterizzazioni dei personaggi, gli storyboard e gli studi per la copertina, sappiate che a ottobre **Mondo Naif** dedicherà uno speciale ad **America**.
Per conoscere meglio Keiko, invece, l'appuntamento è con l'intervista che ci ha rilasciato per **Express** nr. 16 (ottobre)! O per il Salone del Fumetto di Lucca, che la vedrà ancora una volta protagonista.

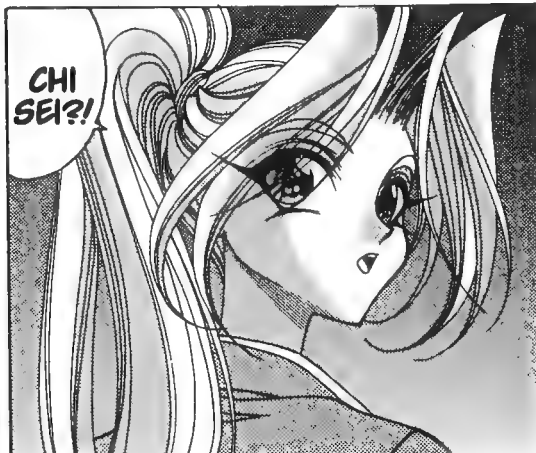
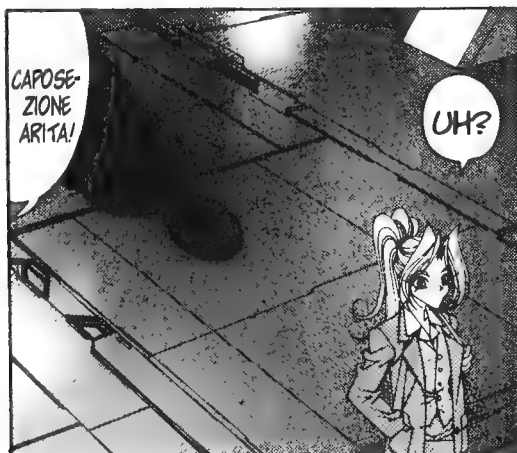
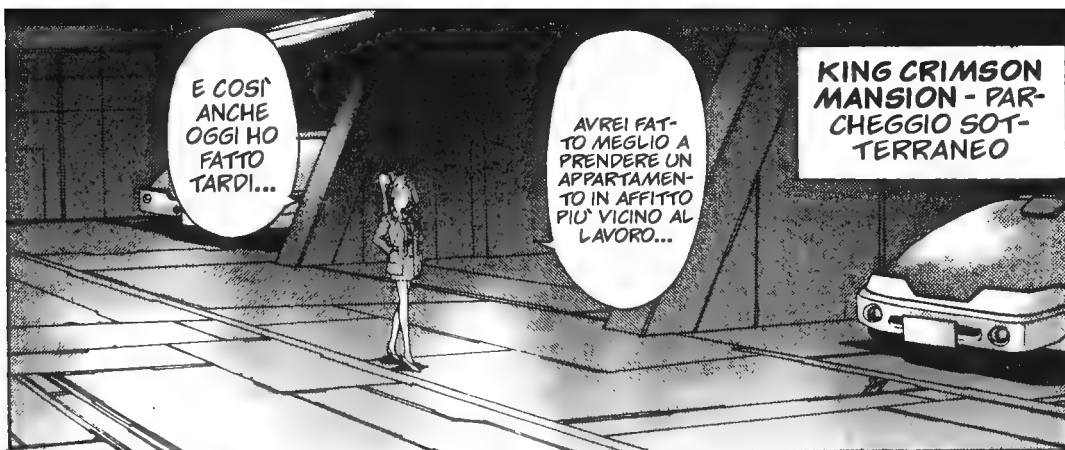
**La vista sul cortile** è disponibile in tutte le librerie. © Ichiguchi/Kappa Srl
**Per informazioni info@kappanet.it**

**Peach!** è pubblicato su **Mondo Naif**. La rivista in questione esce ogni tre mesi **solo in libreria**: prenota subito la tua copia, perché il numero 4 ti regala i segnalibri esclusivi di **Video Girl Ai**, **Orange Road** e **Ken il guerriero**!
**Per informazioni info@kappanet.it**

KING CRIMSON MANSION - PARCHEGGIO SOTTERRANEO
AVREI FATTO MEGLIO A PRENDERE UN APPARTAMENTO IN AFFITTO PIU' VICINO AL LAVORO...
E COSI' ANCHE OGGI HO FATTO TARDI...

UH?
CAPOSEZIONE ARITA!

CHI SEI?!

MA... MA VOI SIETE...
VORREI CHE CI OFFRISSE LA SUA PREZIOSA COLLABORAZIONE...

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

# LA CONGIURA

## QUAL E' IL PERSONAGGIO PREFERITO DI CALM BREAKER?

1° PREMIO - SAYURI

2° PREMIO - KOMACHI

3° PREMIO - CHISATO

UNO **PSYCHO SHOT** IN OMAGGIO A CHIUNQUE ABBIA VOTATO PER ME!

ULTIMA ASSOLUTA - SAYAKA

NNGH...

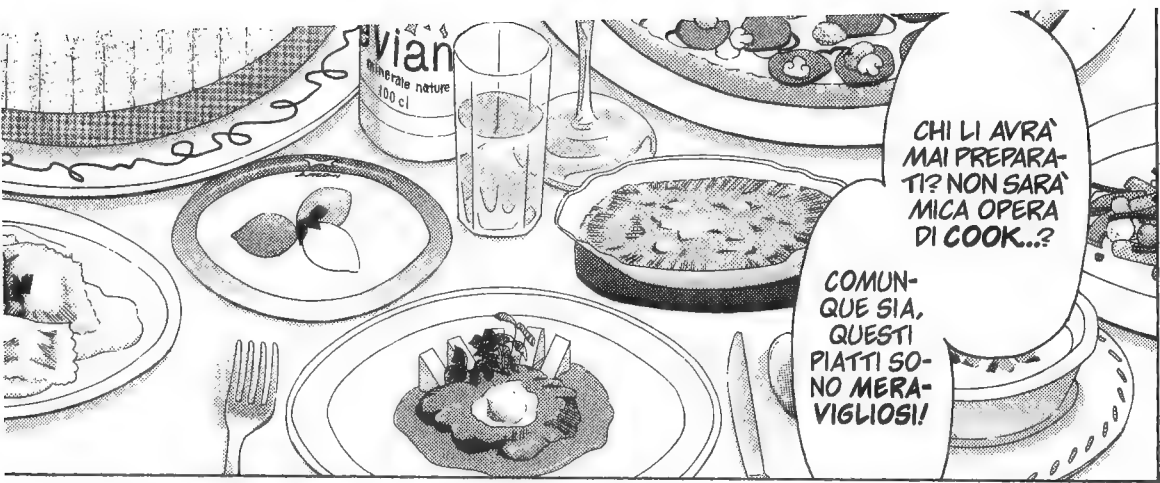
PREMIO SPECIALE (NON C'ENTRA NIENTE, MA PIACE ALL'AUTORE)

**VEGA**

CASA SAKAZAKI

BUON COMPLEANNO, CHISATO!

BE'... GRAZIE...
È UNA BELLA SORPRESA MA... NON AVREI MAI VOLUTO COMPIERE TRENTUN ANNI...

AUGURI!
TANTI AUGURI!
PAF PAF

CHI LI AVRÀ MAI PREPARATI? NON SARÀ MICA OPERA DI COOK..?
COMUNQUE SIA, QUESTI PIATTI SONO MERAVIGLIOSI!

LI HO CUCINATI IO...

AH AH! DA QUANDO È ARRIVATA KOMACHI, ALMENO DAL PUNTO DI VISTA ALIMENTARE LA NOSTRA VITA È NETTAMENTE MIGLIORATA!
BE', IO PERÒ ERO MOLTO BRAVA AD APRIRE SCATOLETTE E A SCONGELARE CIBI PRECOTTI...
QUELLO NON È CUCINARE, COCCA...

SU, MANGIAMO!
ALLORA, TAGLIO LA TORTA!

CRASH

UMPH?!

MMMH...

FLOP

DOVE SONO FINITI?!

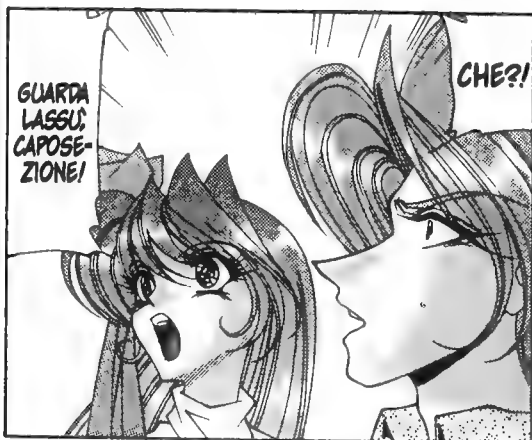
CHE?!
GUARDA LASSÙ, CAPOSEZIONE!

...

THUMP

WIUM
!

SAYURI!

KATHUMP

UNA... UNA BARRIERA...?

COME HAI OSATO FARE QUESTO ALLA MIA CARA SORELLINA SAYURI?! BLASTER...

ASPETTA, KOMACHI! RISCHI DI COLPIRE ANCHE CHISATO!

CAPOSEZIONE...

HA INTENZIONE DI SPOSTARSI ALLE SUE SPALLE?
SAYURI...

LO VEDI CHE SEI SCEMO? STAVO SOLO CERCANDO DI FARGLI VENIRE **LA STRIZZA!**
**APPUNTO!** SE **LA STRIZZA** LE FARÀ MALE, NO?!

AVANTI, PARLA!
PER **SPAVENTARLO**, STUPIDO! NON CONOSCI NEANCHE UN PO' DI **GERGO?**
NO, NON LO CONOSCO... E SE È **AMICO TUO**, ME NE TERRÒ ANCORA DI PIÙ ALLA LARGA!
DOVRÒ ATTIRARE LA SUA ATTENZIONE... ANCHE SE **KOMACHI** CI STA GIÀ RIUSCENDO SENZA VOLERLO...

SE LA VITA DI QUESTA DONNA TI È CARA, **CONSEGNAMI SAYURI!**
...

CONSEGNAMI SAYURI, ALTRIMENTI MI PORTERÒ VIA QUESTA DONNA!
COSA...? ALLORA SEI UN SICARIO... E IL TUO **VERO** OBIETTIVO È SAYURI!
CHI È STATO A MANDARTI?

SPIACENTE, MA **NON CEDERÒ MAI SAYURI** A NESSUNO!

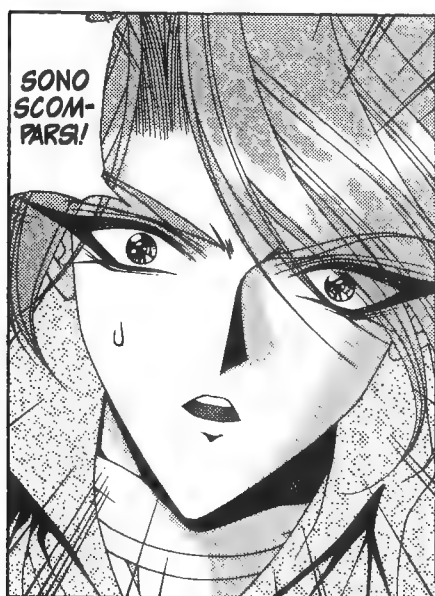
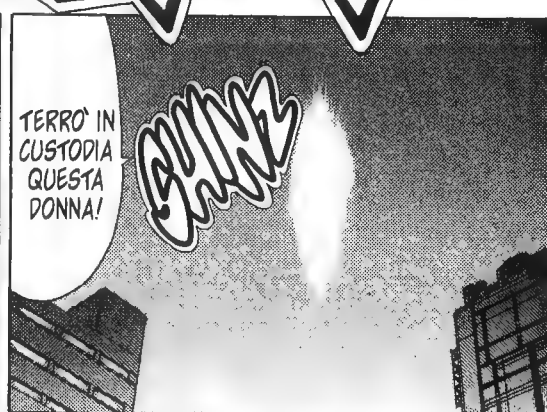
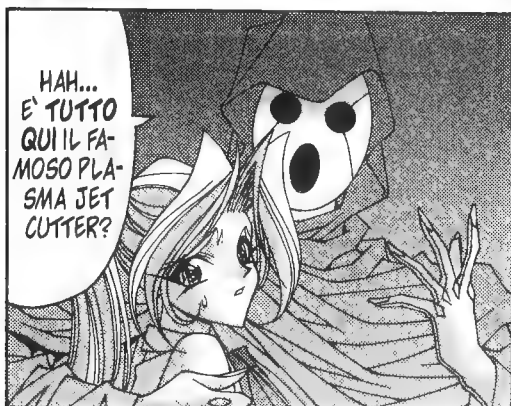
MMH?!

MA DOVRAI RESTITUIRMI ANCHE CHISATO!
È IL MOMENTO! **SPARA, SAYURI!**

PLASMA JET CUTTER GLIDING!

CHE INGENUI!

HAH... E' TUTTO QUI IL FAMOSO PLASMA JET CUTTER?

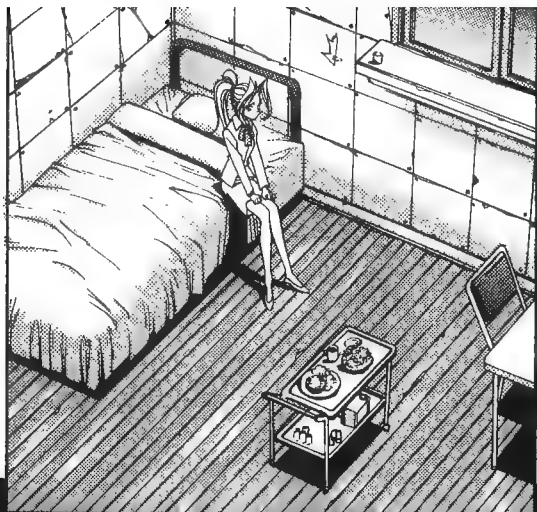
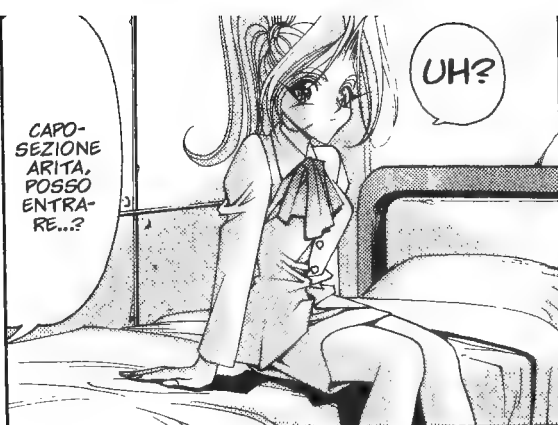
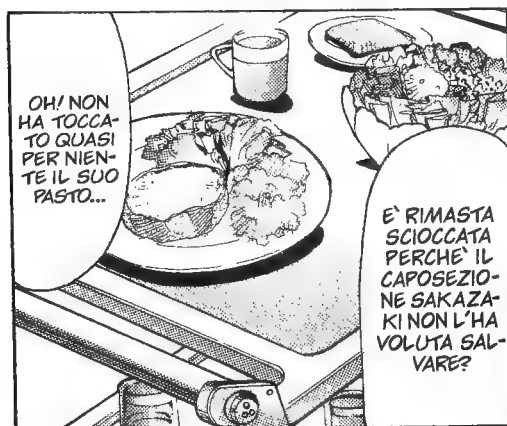
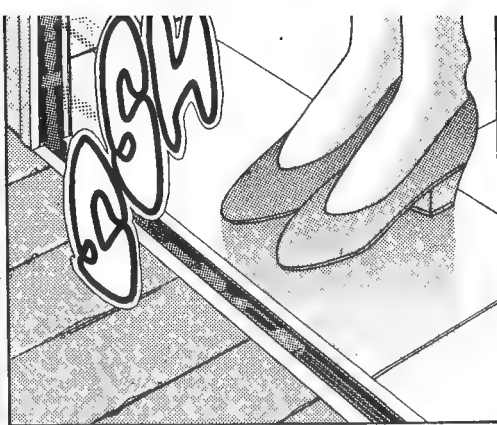
TERRO' IN CUSTODIA QUESTA DONNA!

ORA, PERÒ, VORREI SAPERE COME PUÒ QUEL TIPO SOLLEVARSI IN ARIA E SCOMPARIRE IN QUEL MODO...
NON SARÀ MICA DOTATO DI POTERI SOPRANNATURALI... OPPURE UN MAGO...

IO NON HO PERCEPITO NIENTE CHE SEMBRASSE UN POTERE MAGICO!

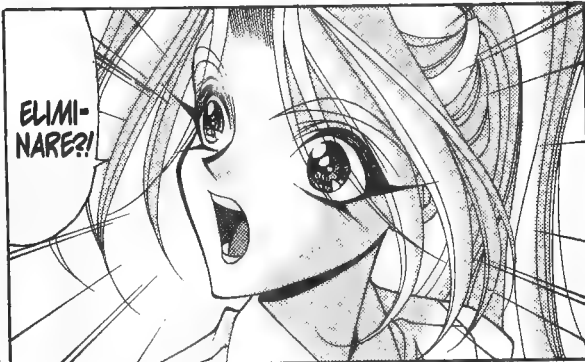
ALLORA ERA SICURAMENTE APPESO A UN FILO ARMONICO... OPPURE HA USATO IL TRUCCO DEL CHROMA KEY SU FONDO AZZURRO!
SORELLINA... NON STIAMO PARLANDO DEGLI EFFETTI SPECIALI DI UN FILM..
PER GALLEGGIARE IN ARIA USAVA SICURAMENTE UN GENERATORE DI FORZA ANTIGRAVITAZIONALE... LA SUA SCOMPARSA DEV'ESSERE STATA INVECE FRUTTO DI UN SISTEMA DI MIMETIZZAZIONE TERMOOTTICA..

MA ANCHE SE FOSSE COSÌ, NON CI SONO MOLTE PERSONE AL MONDO IN GRADO DI FARE USO DI QUESTE TECNICHE...
CHI DIAVOLO ERA...?

ZONA CHIUSA DEL VECCHIO QUARTIERE

MA CHE DIAVOLO STO FACENDO...?
ARRIVO ADDIRITTURA A QUESTO PER COLPA SUA...?
CONSEGNAMI SAYURI, ALTRIMENTI MI PORTERÒ VIA QUESTA DONNA!
SPIACENTE...
...MA NON CEDERÒ MAI SAYURI A NESSUNO!
ERA NATURALE CHE ACCADESSE, TROVANDOSI A DOVER SCEGLIERE FRA ME E SAYURI...
ANCHE AL COMPLEANNO DELL'ANNO SCORSO ERO TORMENTATA DALLO STESSO PROBLEMA...
SIGH.. TEMO CHE NON CAMBIERÒ MAI...

CAPO-SEZIONE ARITA, POSSO ENTRA-RE...?
UH?

OH! NON HA TOCCA-TO QUASI PER NIEN-TE IL SUO PASTO...
E' RIMASTA SCIOCCATA PERCHE' IL CAPOSEZIO-NE SAKAZA-KI NON L'HA VOLUTA SAL-VARE?

NIENTE AFFATTO... IN QUELLE CIRCOSTAN-ZE NON AVE-VA ALTRA SCELTA CHE DIRE QUEL-LE PARO-LE...

CAPISCO... ALLORA LE SPIEGHERO' LA **SECON-DA FASE** DEL-LA NOSTRA OPERAZIO-NE...
PRIMA DI TUTTO, ELI-MINEREMO **TUTTE LE PERSONE** E I **ROBOT** CHE STANNO DAL-LA PARTE DI TOSHIYA SA-KAZAKI...

ELIMI-NARE?!

GIÀ... QUELL'UO-MO E' MOL-TO ABILE A SFRUTTARE LE POTENZIA-LITÀ AL-TRUI...
PERCIÒ, PER PRIMA COSA OCCORRE PRI-VARLO DI **TUTTE** LE **PEDINE** CHE POTREBBE MA-NOVRARE PER RAGGIUNGERE I PROPRI SCOPI...

INDUSTRIE KAMATA
COSA?! ARITA E' STATA RAPITA?!
MA TU E SAYURI ERAVATE INSIEME A LEI!

MI SCU-SI...
OH, POVERI-NO... MAGARI QUEL BRUTTO SEQUESTRA-TORE AVREBBE PRIMA DOVUTO MANDARTI UN PREAVVISO?!
EHM... IN-FATTI ME NE VERGOGNO... TUTTO E' SUC-CESSO COSÌ ALL'IMPROV-VISO...

VA BE-NE, CER-CHIAMO DI ESSERE PRATICI... SAPRESTE DESCRI-VERME-LO?

BE'... POR-TAVA UNA MASCHERA TONDA CON TRE BU-CHI...
SÌ, PIÙ O MENO COSÌ...

OH!

MA CHE CI FA QUI?!

CREDO DI AVERTI GIÀ DETTO CHE NON POSSO...
NON T'IMPORTA CHE FINE FARÀ CHISATO ARITA?
LEI NON VORREBBE CHE CONSEGNASSI SAYURI AL SUO POSTO!
LO CREDI DAVVERO? BE', NON IMPORTA...
ALLORA CHE NE DICI DI BARATTARLA CON UN ALTRO ROBOT DA COMBATTIMENTO, AL POSTO DI SAYURI?!
COSA?! ALLORA, COME IMMAGINAVO, IL TUO OBIETTIVO È OTTENERE UN'ARMA ROBOT COSTRUITA DA NOI!
HAI RAPITO ARITA PER QUESTO MOTIVO?!
CHE NE DICI, SAKAZAKI?
RIFIUTA, SAKAZAKI! NON POSSIAMO PERMETTERE CHE LE NOSTRE TECNOLOGIE CADANO NELLE MANI SBAGLIATE!

D'ACCORDO... SE TI VA BENE UN ALTRO ROBOT CHE NON SIA SAYURI, IO CI STO...
MA NON MI È POSSIBILE CONSEGNARTELO IMMEDIATAMENTE... HO BISOGNO DI TEMPO, DICIAMO UNA SETTIMANA... ANZI, MI BASTANO CINQUE GIORNI!

VA BENE! CI VEDIAMO FRA CINQUE GIORNI ALLE TRE DEL POMERIGGIO, ALL'EX BIGSITE SITUATO PRESSO IL VECCHIO CENTRO LITORALE DI TOKYO!
...ALTRIMENTI NON RIVEDRAI MAI PIÙ CHISATO ARITA!

NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI... LASCI FARE TUTTO A ME! LO SA CHE SONO UN GENIO, NO?
NON HAI L'AUTORITÀ PER PROMETTERE UNA COSA DEL GENERE! DOVEVI CHIEDERLO PRIMA A ME!

SA, I RODITORI HANNO UN DETTO... CHI NON RISICA NON ROSICA...
FAR FINTA DI STARE AL GIOCO DEL NEMICO PUÒ ESSERE UNA TATTICA MOLTO VALIDA...

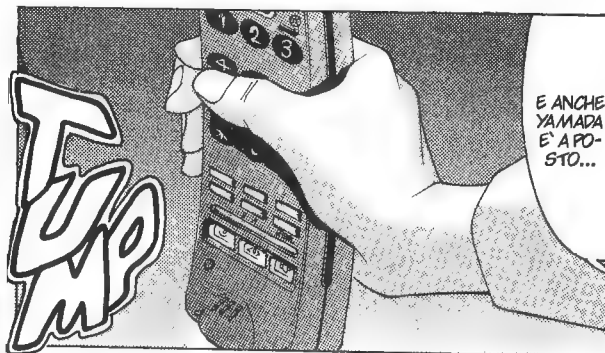
NON CREDO CHE SIA UN DETTO DEI RODITORI, QUELLO...
...E HO L'IMPRESSIONE CHE GLI UNICI A ESSERE ROSICCHIATI SAREMO NOI!

AO, CE STA 'N PREZZO PE' OGNI COSA! DIMME QUANTO SGANCI, E IO TE DO' 'NA MANO...

D'ACCORDO, COCCO, MA IN CAMBIO...
...VORREI UN PAIO DI SCARPE DI CHANEL, UNA BORSA DI VUITTON, UNA GIACCA DI PRADA, UN FOULARD DI FENDI...

D'ACCORDOW, MA IN CAMBIO VOGLIO POTER SFIDAREY SAYURI IN UN DUELLOW FACCIA A FACCIA SENZA INTERFERENZEY!

COSA?! UNA BAMBOLINA DI ASUKA SEXY DYNAMITE A TIRATURA LIMITATA?!
MA ESISTE DAVVERO UNA COSA DEL GENERE?!

OH, SI TRATTA DI UN ARTICOLO RARISSIMO, E LA SUA QUOTAZIONE TRA GLI APPASSIONATI È DI QUASI DUE MILIONI DI LIRE!
SE VERRAI A DARMI UNA MANO A SBRIGARE UN LAVORETTO FRA CINQUE GIORNI, SARÀ TUA!
QUEST'UOMO NON DOVREBBE ESSERE IL PROTAGONISTA DI UN FUMETTO...
SEMPLICE BAMBOLINA DI ASUKA PRODOTTA IN SERIE, TRENTAMILA LIRE

TUMP
E ANCHE YAMADA È A POSTO...

ORA MANCA SOLO KAORI...
...MA PURTROPPO NON HO IDEA DI COME METTERMI IN CONTATTO CON LEI...

SE STAI CERCANDO KAORI, IO POSSO METTERMI IN CONTATTO CON LEI!
E' UNA MIA AMICA DI CORNETTA!

A-AMICA DI C-CORNETTA...?

COME SAREBBE A DIRE...? CHE ANDATE IN GIRO INSIEME A FARE GESTACCI?
INTENDO LA CORNETTA DEL TELEFONO!

SE NON SBAGLIO, MI RISULTA CHE KAORI FOSSE INCREDIBILMENTE OSTILE NEI CONFRONTI DI SAYURI...
...E CHE IL SUO CARATTERE FOSSE DAVVERO PESSIMO...

LA CHIAMO SUBITO! ASPETTA UN MOMENTO!

PRONTO? SEI KAORI?

OH, SAYURI! DA QUANTO TEMPO... STAI BENE?

SENTI, SEI LIBERA DOMENICA PROSSIMA?

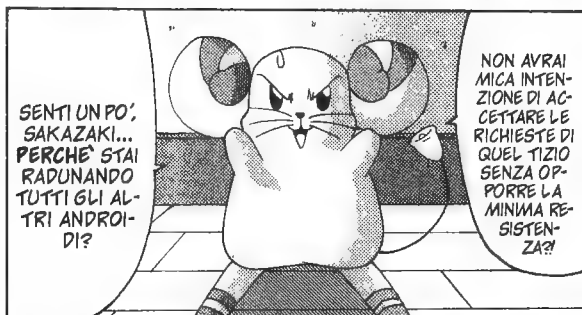
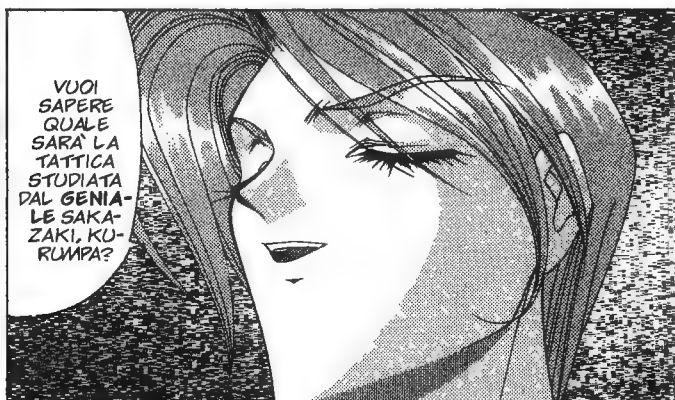
SÌ, CERTO!

E ALLORA PERCHÈ NON VIENI A TROVARMI A TOKYO?

OH, MA CERTAMENTE! GRAZIE SAYURI!

MA CHE SUCCEDE...?

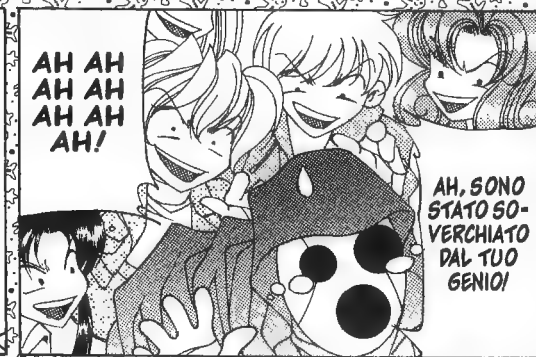
SAI, KAORI È UNICA.. MA SOFFRE DI **DOPPIA** PERSONALITÀ...

ALLORA TI ASPETTO! CI VEDIAMO!

ESSENDO ONESTO E GENTILE (OLTRE CHE GENIALE, OVVIO) TI HO PORTATO BEN SEI ROBOT DA COMBATTIMENTO, COME RICHIESTO!

TI RESTITUISCO CHISATO, CON I MIEI RISPETTI!

OH, GRAZIE SAKAZAKI! SEI DAVVERO UNA BRAVA PERSONA!

BENE, E' ORA! RAGAZZI, ABBATTETE QUEL TIPO!

CHI RIUSCIRÀ A SCONFIGGERLO POTRÀ AVERE QUALUNQUE COSA DESIDERI!

AH, SONO STATO SOVERCHIATO DAL TUO GENIO!

AH AH AH AH AH AH AH!

GENIO

GENIO

AH AH AH AH AH AH AH! CHE NE DICI DI QUESTO PIANO, CALCOLATO IN OGNI MINIMO DETTAGLIO DALL'EINSTEIN DEL VENTUNESIMO SECOLO?!

COME PUÒ VANTARSI DI UNA SCEMENZA DEL GENERE CON TANTA ENERGIA...?

È PROPRIO QUESTO CHE RENDE FORMIDABILE IL CAPOSEZIONE...

CINQUE GIORNI DOPO...

VECCHIO CENTRO LITORALE DI TOKYO ZONA CHIUSA

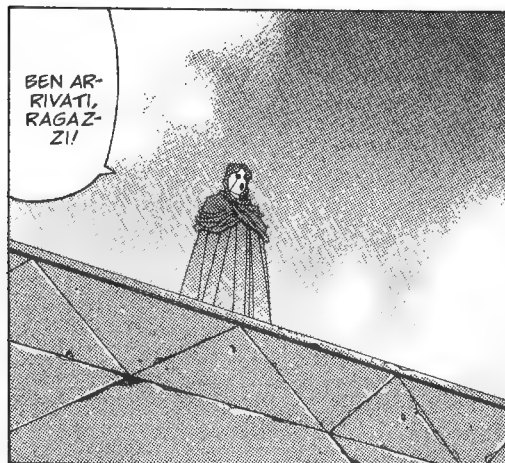
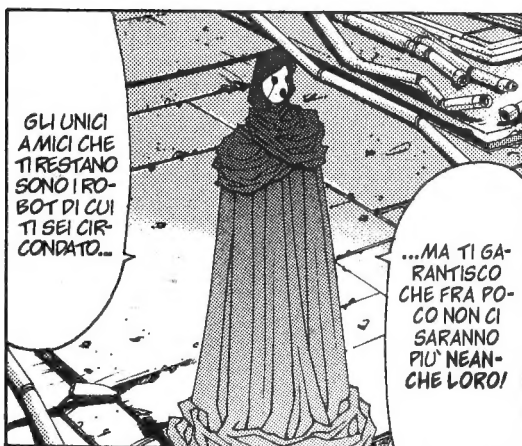
QUANTO SEI OTTIMISTA... AVEVO PREVISTO CHE SARESTI RICORSO A QUALCHE ESPEDIENTE, ANCHE SE NON COSÌ STUPIDO...
SAPPI CHE IL TUO SUPERIORE, I TUOI AMICI, I TUOI COLLEGHI, E NATURALMENTE LA TUA EX MOGLIE, SONO TUTTI NELLE MIE MANI!?

COSA?!
NON SARÀ CHE... ANCHE IL DIRETTORE E SHIMOYANAGI?!

GLI UNICI AMICI CHE TI RESTANO SONO I ROBOT DI CUI TI SEI CIRCONDATO...
...MA TI GARANTISCO CHE FRA POCO NON CI SARANNO PIÙ NEANCHE LORO!

NON CAPISCO DI COSA STIANO PARLANDO...
VORREI CHIARIREY CHE IO NON SONO MAI STATA AMICA DI QUEL TIZIOW! COS'È QUESTA STORIA?!

QUALCUNO, UNA VOLTA, DISSE CHE IL FUOCO SI PUÒ COMBATTERE SOLO CON IL FUOCO, PER CUI...
...GUARDATE ALLE VOSTRE SPALLE...

COSA...?

EHI! CHI DIAVOLO SONO QUE-STI?!
CALMBREAKER - TERZULTIMO EPISODIO - CONTINUA

Keiko Ichiguchi Ottobre 1999
sei amici, un solo sogno
AMERICA
Storie di Kappa